

SIEMENS

SIMATIC HMI

WinCC V7.0 Настройка многоязычных проектов

Printout of the Online Helpsystem

| | |
|---|----|
| Настройка многоязычных проектов | 1 |
| Поддержка языков в WinCC | 2 |
| Экспорт и импорт текстов с помощью Text Distributor | 3 |
| Управление текстами с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека) | 4 |
| Многоязычные кадры в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) | 5 |
| Многоязычные сообщения в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) | 6 |
| Отчеты для многоязычных проектов | 7 |
| Отображение региональной даты и времени | 8 |
| Языки в среде исполнения | 9 |
| Пример настройки | 10 |

Правила техники безопасности

В этом руководстве содержатся примечания, которые необходимо соблюдать для обеспечения личной безопасности и предотвращения материального ущерба. В этом руководстве примечания, относящиеся к личной безопасности, обозначены символом предупреждения о безопасности; примечания, касающиеся только материального ущерба, не обозначаются символом предупреждения о безопасности. Эти перечисленные ниже примечания различаются по степени опасности.

| |
|---|
| ⚠ ОПАСНО |
| Означает, что невыполнение надлежащих мер безопасности повлечет за собой смерть или серьезную травму. |
| ⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ |
| Означает, что невыполнение надлежащих мер безопасности может повлечь за собой смерть или серьезную травму. |
| ⚠ ВНИМАНИЕ! |
| При наличии символа предупреждения о безопасности это примечание означает, что невыполнение надлежащих мер безопасности может повлечь за собой несерьезные травмы. |
| ВНИМАНИЕ! |
| При отсутствии символа предупреждения о безопасности это примечание означает, что невыполнение надлежащих мер безопасности может повлечь за собой материальный ущерб. |
| ПРИМЕЧАНИЕ |
| Означает, что игнорирование соответствующей информации может привести к нежелательным результатам или последствиям. |

При возникновении нескольких степеней опасности используется предупреждение, относящееся к наивысшей степени опасности. Предупреждение, относящееся к возможным травмам, с символом предупреждения о безопасности может также содержать предупреждение о возможном материальном ущербе.

Квалифицированный персонал

Установка и использование устройства/системы должны осуществляться исключительно в соответствии с настоящей документацией. Ввод устройства/системы в эксплуатацию и их эксплуатацию должен выполнять только **квалифицированный персонал**. В контексте правил техники безопасности настоящей документации под квалифицированным персоналом подразумеваются лица, которым разрешено осуществлять ввод в эксплуатацию, заземление и маркировку устройств, систем и электрических цепей в соответствии с установленными правилами и стандартами по технике безопасности.

Использование по назначению

Обратите внимание на следующие моменты.

| |
|--|
| ⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ |
| Это устройство можно использовать только в целях, указанных в каталоге или техническом описании, и только совместно с устройствами либо компонентами сторонних производителей, одобренных или рекомендуемых компанией Siemens. Для обеспечения правильной, надежной эксплуатации продукта требуется надлежащая транспортировка, хранение, расположение и сборка, а также аккуратная эксплуатация и техническое обслуживание. |

Торговые знаки

Все названия, отмеченные знаком ®, являются зарегистрированными торговыми знаками компании Siemens AG. Прочие торговые знаки, упомянутые в настоящем документе, могут быть торговыми знаками соответствующих владельцев. Использование таких торговых знаков третьими лицами в собственных целях может быть нарушением прав этих владельцев.

Отказ от ответственности

Мы проверили содержимое настоящего документа, чтобы убедиться в том, что оно соответствует описанному в нем оборудованию и программному обеспечению. Поскольку невозможно предусмотреть все изменения, полное соответствие не гарантируется. Тем не менее компания осуществляет проверку информации, представленной в настоящем документе, а также вносит все необходимые исправления в последующие издания.

Содержание

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Настройка многоязычных проектов | 5 |
| 2 | Поддержка языков в WinCC | 7 |
| 2.1 | Поддержка языков в WinCC | 7 |
| 2.2 | Языковые выражения в WinCC | 8 |
| 2.3 | Настройка нескольких языков | 13 |
| 2.4 | Создание многоязычного проекта | 16 |
| 2.5 | Переключение языка в операционной системе | 17 |
| 2.6 | Переключение языков в WinCC | 18 |
| 2.7 | Шрифты в многоязычных проектах | 20 |
| 2.8 | Недопустимые символы в WinCC | 20 |
| 2.9 | Настройка с помощью нелатинских шрифтов | 21 |
| 3 | Экспорт и импорт текстов с помощью Text Distributor | 23 |
| 3.1 | Экспорт и импорт текстов в Text Distributor | 23 |
| 3.2 | Text Distributor | 23 |
| 3.3 | Экспорт текстов, зависящих от установленного языка | 26 |
| 3.4 | Структура файлов экспорта | 28 |
| 3.4.1 | Обзор файла экспорта | 28 |
| 3.4.2 | Строение файлов с текстом из текстовой библиотеки | 29 |
| 3.4.3 | Строение файлов с текстовыми записями из редактора Graphics Designer (Графический дизайнер) | 31 |
| 3.4.4 | Структура файлов "_Languages" | 32 |
| 3.4.5 | Строка состояния при выполнении экспорта и импорта | 34 |
| 3.5 | Перевод текстовых записей с помощью внешних программ | 35 |
| 3.6 | Импорт текстов, зависящих от установленного языка | 37 |
| 4 | Управление текстами с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека) | 39 |
| 4.1 | Управление текстами с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека) | 39 |
| 4.2 | Экспорт текстов из текстовой библиотеки для перевода | 41 |
| 4.3 | Импорт текстов из текстовой библиотеки для перевода | 43 |
| 4.4 | Обзор функций текстовой библиотеки, доступных для оператора | 45 |
| 4.5 | Работа с текстовой библиотекой | 48 |
| 4.5.1 | Добавление новых строк в текстовую библиотеку | 48 |
| 4.5.2 | Выбор шрифта языка | 48 |
| 4.5.3 | Создание нового языка | 49 |
| 4.5.4 | Удаление языка | 50 |
| 4.5.5 | Копирование ячеек или строк | 51 |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 4.5.6 | Удаление содержимого ячейки | 52 |
| 4.5.7 | Удаление строк или областей | 52 |
| 4.5.8 | Поиск и замена текста | 53 |
| 4.5.9 | Фильтрация данных, отображаемых в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)..... | 54 |
| 4.5.10 | Поиск несоответствий в конфигурации | 55 |
| 4.5.11 | Настройка внешнего вида текстовой библиотеки | 56 |
| 5 | Многоязычные кадры в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) | 57 |
| 5.1 | Многоязычные кадры в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер)..... | 57 |
| 5.2 | Свойства объектов кадров, зависящие от установленного языка..... | 59 |
| 5.3 | Экспорт и импорт текстов из кадров..... | 60 |
| 5.4 | Настройка объектов кадров для дополнительных языков в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) | 67 |
| 5.5 | Настройка текстового списка на нескольких языках | 69 |
| 6 | Многоязычные сообщения в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) | 71 |
| 6.1 | Многоязычные сообщения | 71 |
| 6.2 | Экспорт и импорт текстовых записей сообщений для перевода..... | 73 |
| 6.3 | Перевод текстовых записей сообщений в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)..... | 77 |
| 6.4 | Перевод текстовых записей сообщений в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)..... | 78 |
| 7 | Отчеты для многоязычных проектов | 83 |
| 7.1 | Отчеты для многоязычных проектов | 83 |
| 7.2 | Макет и файл макета | 83 |
| 7.3 | Изменение и создание макетов | 85 |
| 7.4 | Изменение и создание заданий печати | 88 |
| 7.5 | Создание документации многоязычного проекта | 89 |
| 7.6 | Многоязычные журналы в среде исполнения..... | 90 |
| 8 | Отображение региональной даты и времени | 91 |
| 9 | Языки в среде исполнения | 93 |
| 9.1 | Языки в среде исполнения | 93 |
| 9.2 | Настройка начальной конфигурации компьютера со средой исполнения..... | 94 |
| 9.3 | Настройка переключения языка..... | 95 |
| 10 | Пример настройки..... | 97 |
| 10.1 | Пример настройки | 97 |
| 10.2 | Пример: настройка многоязычного графического объекта | 97 |
| 10.3 | Пример: настройка переключения языка | 100 |
| 10.4 | Пример: переключение языка в среде исполнения | 102 |
| 10.5 | Пример: перевод текстовых записей на языки других языковых групп | 106 |

Индекс 109

Настройка многоязычных проектов

Содержание

Система WinCC предоставляет следующие возможности:

- Возможность выбора разных языков для интерфейса проекта.
- Создание проектов, которые запускаются в среде исполнения на нескольких языках.

WinCC обладает следующими функциями:

- Редактор Text Library (Текстовая библиотека)

В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) – это мощный редактор, позволяющий управлять и работать практически со всеми текстами в проекте.

- Text Distributor

Text Distributor обеспечивает удобные функции экспорта и импорта для перевода настроенных текстовых записей для всех редакторов.

В данной главе содержатся следующие сведения:

- Экспорт текстов для перевода и повторного импорта с помощью Text Distributor.
- Централизованное управление текстами с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека).
- Настройка многоязычных кадров в Graphics Designer (Графический дизайнер).
- Настройка многоязычных сообщений в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).
- Настройка отчетов для многоязычных проектов.
- Настройка отображения даты и времени на нескольких языках.
- Настройка переключения языка в среде исполнения.

Поддержка языков в WinCC

2.1 Поддержка языков в WinCC

Настройка в WinCC на нескольких языках

WinCC позволяет выполнять настройку проектов на нескольких языках. Для этого WinCC поддерживает многоязычную настройку почти всех объектов, в которых содержится текст, отображающийся в среде исполнения.

Кроме ввода текста напрямую, в WinCC предусмотрены удобные функции экспорта и импорта для перевода конфигурации с помощью Text Distributor. Это особенно полезно при настройке крупных проектов с большим объемом текста.

Поддерживаемые языки

WinCC позволяет создавать проекты для каждого языка, установленного в операционной системе. Во время установки в WinCC также предлагается выбрать группу языков, на которых можно настроить интерфейс конфигурирования WinCC.

В стандартной версии WinCC можно установить следующие языки:

- Немецкий
- Английский
- Испанский
- Итальянский
- Французский

Кроме того, в версии WinCC с азиатскими языками можно установить следующие языки:

- Японский
- Китайский (традиционный или упрощенный)
- Корейский
- Английский

Интерфейс конфигурирования WinCC можно настроить на установленных языках. Кроме того, после установки языка все стандартные тексты становятся доступными на этом языке.

Если проект требуется использовать на другом компьютере, то на целевом компьютере необходимо установить WinCC на том же языке, что и на исходном компьютере. Следует всегда устанавливать WinCC со всеми доступными языками.

Стандартные тексты

Стандартными текстами называются все тексты, уже существующие на установленных в WinCC языках, например названия по умолчанию для классов сообщений в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов), системные сообщения WinCC, а также названия заголовков и столбцов в элементах управления WinCC.

Сценарии настройки

Настройка на других языках может осуществляться по следующим сценариям:

- Настройка проекта для неизвестного языка.

Пример:

вы — англоговорящий инженер проекта, который настраивает проект для азиатского рынка: выберите предпочтительный язык для интерфейса проекта WinCC.

Существуют две процедуры настройки:

- настройка проекта на известном языке, экспорт текстов, перевод текстов с помощью внешнего приложения и импорт переведенных текстов в проект WinCC;
- ввод всех текстов для проекта напрямую на языке, который требуется позже отображать в среде исполнения. Ввод текста напрямую рекомендуется только в тех случаях, когда в проекте содержится небольшой объем текста.

- Настройка проекта для нескольких неизвестных языков.

Пример:

вы — франкоговорящий инженер проекта, настраивающий проект для системы, которая предназначена для пользователей, говорящих на русском, английском и немецком языках. Выберите предпочтительный язык для интерфейса проекта WinCC. Настройте проект на известном языке и выполните экспорт всех текстов. Распределите экспортированные файлы между переводчиками каждого из языков. После перевода выполните импорт переведенных текстов в проект WinCC. Настройте также функцию переключения языка для операторов, чтобы они могли использовать ее в среде исполнения для выбора нужного языка интерфейса управления.

2.2 Языковые выражения в WinCC

Принцип языковых выражений в WinCC

При создании многоязычных проектов в WinCC можно настраивать языки на нескольких уровнях системы. Поэтому для различения этих разных уровней используются четко определенные языковые выражения.

Язык операционной системы

Язык операционной системы (локальный язык системы) является языковым окружением, заданным в операционной системе, в которой запускаются приложения, например WinCC. Эта настройка определяет, например, используемую «кодovou страницу» в наборах символов.

Примечание

Язык графического интерфейса WinCC и операционной системы

Выберите язык операционной системы в соответствии с интерфейсом пользователя WinCC для использования правильной кодовой страницы и правильного отображения наборов символов. В качестве альтернативы можно использовать операционную систему на соответствующем языке.

Информацию о языке операционной системы и кодовых страницах см. в документации Windows.

Язык интерфейса пользователя операционной системы

Языком интерфейса пользователя операционной системы называется язык, используемый в графическом интерфейсе операционной системы. Все меню, диалоговые окна и тексты справки Windows отображаются на этом языке. Во время настройки некоторые диалоговые окна системы отображаются в конфигурации WinCC на языке графического интерфейса операционной системы, например такие Open file (Открыть файл) и Save as (Сохранить как).

Язык графического интерфейса операционной системы можно переключать только в многоязычных операционных системах.

Язык графического интерфейса WinCC

Язык графического интерфейса WinCC является языком интерфейса проекта в конфигурации WinCC, т.е. языком, который используется во всех меню, диалоговых окнах и справочных текстах WinCC во время настройки. Можно выбрать любой язык в качестве языка графического интерфейса WinCC, устанавливаемого во время настройки. В европейской версии можно для выбора доступны немецкий, английский, итальянский, испанский и французский языки. В азиатской версии доступны японский, корейский, китайский и английский языки графического интерфейса WinCC.

Язык, выбранный для установки WinCC, устанавливается в качестве языка графического интерфейса WinCC при первом запуске WinCC. При следующем запуске WinCC интерфейс отображается на языке графического интерфейса WinCC, который был выбран в последний раз.

Язык графического интерфейса WinCC можно установить централизованно с помощью проводника WinCC. Выберите нужный язык в качестве языка графического интерфейса WinCC для конфигурации.

Примечание

Язык графического интерфейса WinCC и графического интерфейса операционной системы

Если текущий язык графического интерфейса WinCC отличается от языка графического интерфейса операционной системы, то элементы стандартных диалоговых окон в некоторых редакторах WinCC не изменяются и отображаются на языке графического интерфейса операционной системы. Это относится к стандартным кнопкам, например Cancel (Отмена), и стандартным диалоговым окнам, таким как Save as (Сохранить как), Open file (Открыть файл) или Print (Печать).

Чтобы эти элементы отображались на нужном языке, необходимо выбрать язык, используемый для графического интерфейса WinCC, в качестве языка графического интерфейса операционной системы.

Язык проекта

Языком проекта называется язык, используемый для создаваемого проекта. Можно создать проект с несколькими языками проекта, чтобы в среде исполнения было доступно несколько языков.

Примечание

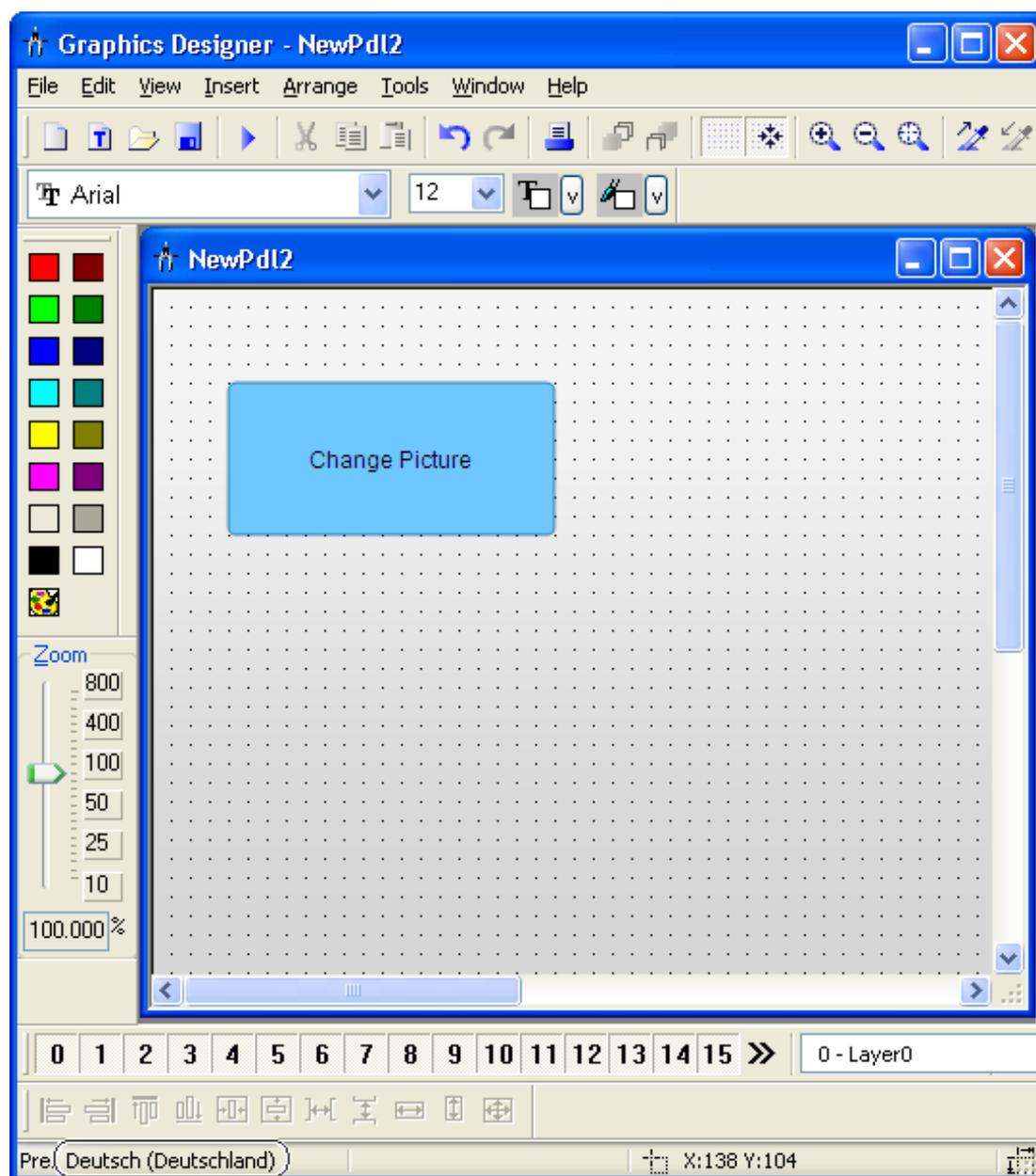
Языки операционной системы в качестве языков конфигурации

Кроме языков, устанавливаемых вместе с WinCC, в качестве языка проекта можно выбрать любой другой язык, поддерживаемый операционной системой.

Что касается языков операционной системы, WinCC поддерживает только основные языки, например английский (США), но не английский (Великобритания), или традиционный китайский (Тайвань), но не упрощенный китайский (КНР).

В каждом случае устанавливайте язык проекта непосредственно в редакторе, с помощью которого выполняется настройка, например в Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) или Graphics Designer (Графический дизайнер). После переключения языка конфигурации интерфейс пользователя остается без изменений в конфигурации WinCC. Изменится только язык текстов, созданных для проекта. Текущий язык проекта отобразится в строке состояния соответствующего редактора.

На приведенном ниже рисунке изображены область редактора Graphics Designer (Графический дизайнер) с английским языком, выбранным в качестве языка конфигурации, и область WinCC с немецким языком, выбранным в качестве языка интерфейса пользователя:



Язык среды исполнения

Языком среды исполнения называется язык, на котором проект отображается в среде исполнения. В WinCC можно выбрать язык среды исполнения, на котором проект будет запускаться в среде исполнения.

При создании проекта с несколькими языками настройте рабочие элементы, которые позволят оператору изменять язык среды исполнения.

Примечание

Язык среды исполнения

В качестве языка среды исполнения всегда выбирайте один из языков конфигурации или стандартный язык среды исполнения.

Язык среды исполнения по умолчанию

В свойствах компьютера в проводнике WinCC можно установить язык среды исполнения по умолчанию, который используется для графических объектов.

Если для конкретного текста отсутствует перевод на текущем языке среды исполнения, то текст отображается на заданном языке среды исполнения по умолчанию. Если текст недоступен на этом языке, вместо него отображаются вопросительные знаки.

Язык среды исполнения по умолчанию, используемый для объектов

В среде исполнения языком по умолчанию является английский. Языком среды исполнения по умолчанию называется язык, используемый для текстов объекта WinCC, например AlarmControl или TableControl, если не доступен перевод на соответствующем языке среды исполнения. В основном это влияет на названия заголовков и столбцов в элементах управления WinCC, если язык среды исполнения не является одним из языков, установленным вместе с WinCC. Элементы управления отображаются правильно на языках, установленных вместе с WinCC. Это не относится к текстам и их переводам, которые хранятся в текстовой библиотеке.

2.3 Настройка нескольких языков

Требования операционной системы

При настройке проектов для нескольких языков операционная система должна соответствовать следующим требованиям:

- Должны быть установлены языки проекта
- В операционной системе должны быть заданы правильные региональные настройки системы (язык операционной системы).
Это особенно важно при настройке для языков, не относящихся к группе восточно-европейских языков, например азиатских.
- В операционной системе должны быть доступны все используемые специальные шрифты. Это особенно касается нелатинских шрифтов, используемых, например, в кириллице или азиатских языках.
- В операционной системе необходимо установить методы ввода, например, азиатских шрифтов.

После этого для каждого отдельного запущенного приложения необходимо выбрать метод ввода.

Примечание

Информацию о соответствующих настройках или установке в операционной системе см. в документации Windows.

Сочетания языков

В зависимости от различных языковых настроек в WinCC и операционной системе могут складываться разные сочетания языков, например:

- Настройка одноязычного проекта на предпочтительном языке:
Язык операционной системы, язык интерфейса пользователя операционной системы, язык интерфейса пользователя WinCC и язык конфигурации одинаковы.

- Настройка одноязычного проекта не на предпочтительном языке:

В графическом интерфейсе операционной системы и WinCC используется предпочтительный язык. В проекте используется язык, на котором он будет в дальнейшем отображаться в среде исполнения.

При настройке для азиатских языков выберите такой язык операционной системы, чтобы требуемый набор символов отображался на соответствующей кодовой странице.

Если все языки принадлежат одной региональной группе (например, западно-европейской), эта настройка необязательна, поскольку она уже была произведена.

- Выполняется настройка многоязычного проекта. Один из языков является предпочтительным:

В графическом интерфейсе операционной системы и WinCC используется предпочтительный язык. В проекте используются языки, на которых он будет в дальнейшем отображаться в среде исполнения. Настройте проект на предпочтительном языке и передайте текст на перевод по завершении проекта.

- Несколько инженеров проекта хотят реализовать несколько языков и выполнить настройку на одном компьютере:

В качестве языка графического интерфейса операционной системы выбирается нейтральный язык, например английский. Каждый инженер по настройке может выбрать язык графического интерфейса WinCC в качестве предпочтительного языка. В проекте используются языки, которые будут в дальнейшем отображаться в среде исполнения.

При настройке для азиатских языков выберите такой язык операционной системы, чтобы требуемый набор символов отображался на соответствующей кодовой странице.

Если все языки принадлежат одной региональной группе (например, западно-европейской), эта настройка необязательна, поскольку она уже была произведена.

Примечание

При использовании многоязычной операционной системы инженер по настройке также может выбрать предпочтительный язык в качестве языка графического интерфейса операционной системы.

Настройка нескольких языков — основные редакторы

Несколько языков можно настроить в следующих редакторах:

- Text Distributor: 

Text Distributor представляет собой удобное средство для экспорта текстов проекта WinCC, зависящих от установленного языка. Затем выполняется перевод экспортированных текстов во внешней программе. После перевода тексты снова импортируются.

- Текстовая библиотека: 

Все тексты проектов управляются централизованно с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека), за исключением текстов из редактора Graphics Designer (Графический дизайнер). Шрифты выбираются централизованно в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) и зависят от установленного языка. Экспортируйте текст с помощью Text Distributor для перевода. Можно также перевести текст непосредственно в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) или другом соответствующем редакторе.

- Графический дизайнер: 

Настройте кадры для проекта в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер). В кадрах могут содержаться разные текстовые элементы, такие как статический текст, подсказки или названия для элементов управления ActiveX. Текст сохраняется в соответствующем кадре. Чтобы перевести текст, его можно экспортировать с помощью Text Distributor или ввести перевод напрямую.

- Система регистрации аварийных сигналов: 

Редактор Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) используется для настройки сообщений, которые отображаются в среде исполнения. Тексты управляются централизованно с помощью текстовой библиотеки.

Текст можно перевести следующими способами:

- Экспорт текста для перевода с помощью Text Distributor

- Перевод в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)
- Перевод в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

При большом количестве текстовых записей сообщений их лучше всего перевести путем экспорта.

Настройка с помощью SIMATIC STEP7: Тексты системы регистрации аварийных сигналов, переданные из SIMATIC Manager, сохраняются в текстовой библиотеке, с помощью которой их необходимо перевести.

- Report Designer (Дизайнер отчетов): 

В редакторе Report Designer (Дизайнер отчетов) можно выполнить следующие настройки:

- Макеты, зависящие от установленного языка, для отчетов, которые будут выводиться в среде исполнения
- Макеты, зависящие от установленного языка, для документации проекта

- User Administrator (Администратор пользователей): 

Разрешения, настраиваемые в User Administrator (Администратор пользователей), зависят от установленного языка. Эти текстовые записи управляются централизованно с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека).

Эти текстовые записи можно экспортировать с помощью Text Distributor или перевести в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

User Administrator (Администратор пользователей) поддерживает пять языков, которые можно выбрать для интерфейса пользователя. Чтобы тексты создавались в текстовой библиотеке проекта, необходимо открыть администратор пользователей на соответствующем языке.

- User Archive (Пользовательский архив) (необязательно): 

Все тексты в пользовательских архивах управляются централизованно с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека). Эти текстовые записи можно экспортировать с помощью Text Distributor или перевести в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

- Менеджер иерархии кадров (необязательно): 

Тексты (например, названия контейнеров) этого компонента WinCC управляются централизованно с помощью текстовой библиотеки. Эти текстовые записи можно экспортировать с помощью Text Distributor или перевести в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

Примечание

Язык проекта можно выбрать отдельно для редактора Graphics Designer (Графический дизайнер) и редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов). По умолчанию при запуске редакторов в качестве языка проекта используется язык, выбранный в среде исполнения.

Такие элементы WinCC, как имена архивов, имена тегов и функции сценариев, являются уникальными и недоступны для перевода на несколько языков.

Не используйте специальные символы национального языка или азиатские шрифты в элементах WinCC, зависящих от установленного языка. Эти символы невозможно будет прочитать или WinCC будет работать неправильно после переключения языка.

Исключение:

В именах тегов можно также использовать символы, не относящиеся к коду ASCII, например символы азиатских языков.

Непереводимые тексты

Непереводимые тексты отображаются в среде исполнения по-другому. Для получения дополнительной информации см. " ".

2.4 Создание многоязычного проекта

Введение

В следующем разделе приводится описание процедуры настройки многоязычных проектов. В этой главе содержится оптимальная процедура. Альтернативные процедуры описаны в соответствующих разделах данной справки.

Общая процедура

1. Установите все необходимые шрифты и методы ввода в операционной системе.
При настройке на нелатинском шрифте соответствующие шрифты должны быть доступны в качестве мелких шрифтов.
2. Включите языки, которые требуется настроить в операционной системе.
В документации Windows содержится информация об этой процедуре.
3. Выполните полную установку WinCC со всеми языками, которые должны быть доступны в качестве языков графического интерфейса WinCC.

Если отложить установку языков, текст по умолчанию на этих языках не будет автоматически передан в текстовую библиотеку.

4. При создании нового проекта в качестве языка графического интерфейса WinCC будет использоваться язык, выбранный для установки WinCC. При повторном запуске WinCC используется язык графического интерфейса WinCC, выбранный в последний раз.

При использовании языка, который не предоставлен в WinCC в качестве языка конфигурации:

- Убедитесь, что текстовые записи по умолчанию на этих языках не существуют в качестве переводов в WinCC. В этом случае текстовые записи по умолчанию добавляются на текущем языке графического интерфейса WinCC в текстовую библиотеку. Эти тексты можно перевести позже или напрямую ввести язык в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) перед переключением языка проекта.
5. Настройте проект на известном языке. Этот язык проекта в дальнейшем будет служить основой для перевода текстов.
 6. Экспортируйте текстовые записи с помощью Text Distributor.
После этого нужно будет перевести несколько файлов.
 7. Переведите тексты с помощью внешнего редактора.
 8. Повторно импортируйте переведенные тексты.
 9. Проверьте переведенный проект в среде исполнения.

Примечание

Создание языков WinCC при копировании проекта

При копировании проекта на другой компьютер в текстовой библиотеке проекта на этом компьютере должны быть установлены все языки WinCC. Возможно, придется установить недостающие языки в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) проекта и выбрать эти языки для языковых записей.

2.5 Переключение языка в операционной системе

Активирование шрифтов в операционной системе

В Windows доступны все языки и шрифты. Языки устанавливаются при установке Windows. При попытке активировать не установленный язык выводится запрос на его установку с компакт-диска Windows. Активируйте необходимые шрифты в операционной системе следующим образом:

Windows XP

- Выберите «Пуск» > «Настройка» > «Панель управления» > «Язык и региональные стандарты» и на вкладке «Язык» нажмите кнопку «Подробнее». В открывшемся диалоговом окне нажмите кнопку «Добавить» и добавьте необходимые языки и раскладки клавиатуры. На этой вкладке также можно определить сочетание клавиш для переключения языка ввода. Например, при создании проекта на азиатском

языке в англоязычной операционной системе можно использовать сочетание клавиш для переключения языка ввода при переходе к другому приложению Windows.

Windows Vista

- Выберите «Пуск» > «Панель управления» > «Дата, время, язык и регион» > «Язык и региональные стандарты» на вкладке «Клавиатура» и нажмите кнопку «Изменить клавиатуру». В открывшемся диалоговом окне «Языки и службы текстового ввода» добавьте нужный язык ввода и раскладку клавиатуры на вкладке «Общие». На вкладке «Дополнительные параметры клавиатуры» можно также определить сочетание клавиш для переключения языка ввода. Например, при создании проекта на азиатском языке в англоязычной операционной системе можно использовать сочетание клавиш для переключения языка ввода при переходе к другому приложению Windows.

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

2.6 Переключение языков в WinCC

Требования

При настройке языков в WinCC соблюдайте следующие требования:

- При настройке на нелатинском шрифте в операционной системе должны быть установлены необходимые шрифты и методы ввода.
- В операционной системе должны быть установлены все языки конфигурации, которые требуется использовать.
- При настройке азиатских языков необходимо установить правильный системный язык ввода (язык операционной системы) для переключения языка графического интерфейса на панели управления операционной системы, чтобы используемые наборы символов отображались с использованием правильной кодовой страницы. Если все языки принадлежат одной региональной группе (например, западно-европейской), эта настройка необязательна, поскольку она уже была произведена.

Примечание

Информацию об изменении соответствующих настроек и установке в операционной системе см. в документации Windows.

Рекомендации

Для эффективной настройки имейте в виду следующее:

- Всегда по возможности настраивайте для одного языка за один раз.
- В качестве языка среды исполнения выберите язык, который требуется настроить. При запуске редакторов в качестве языка среды исполнения используется язык конфигурации.

Переключение языка графического интерфейса WinCC

Чтобы переключить язык графического интерфейса WinCC, он должен быть установлен вместе с WinCC.

Для переключения языка графического интерфейса WinCC выберите Tools (Сервис) > Language (Язык) в проводнике WinCC. В окне выбора отобразятся все установленные языки WinCC, кроме текущего языка графического интерфейса WinCC.

После переключения рабочие элементы, меню и диалоговые окна в конфигурации WinCC изменятся в соответствии с выбранным языком.

Примечание

Язык интерфейса пользователя операционной системы

Если текущий язык графического интерфейса WinCC отличается от языка графического интерфейса операционной системы, то элементы стандартных диалоговых окон в некоторых редакторах WinCC не изменяются и отображаются на языке операционной системы. Это относится к стандартным кнопкам, например Cancel (Отмена), и стандартным диалоговым окнам, таким как Save as (Сохранить как), Open file (Открыть файл) или Print (Печать).

Чтобы эти элементы отображались на нужном языке, необходимо выбрать в качестве языка операционной системы язык, который используется для графического интерфейса WinCC.

Примечание

Азиатские языки

Если при настройке для азиатских языков текущий язык графического интерфейса WinCC отличается от языка операционной системы, большая часть интерфейса на азиатском языке будет отображаться неправильно.

Переключение языка конфигурации в редакторах

Язык конфигурации можно задать отдельно для редактора Graphics Designer (Графический дизайнер) и редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Чтобы переключить язык конфигурации, откройте соответствующий редактор и выберите команду меню View (Вид) > Language (Язык). В окне выбора отобразятся все языки, доступные в системе (только основные языки).

После переключения все настроенные тексты станут отображаться на выбранном языке конфигурации. Если язык еще не был выбран, все тексты в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) будут отображаться в виде знаков вопроса, а в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) тексты вовсе не будут отображаться.

Заданный язык конфигурации отображается в строке состояния окна редактора.

Выбор языка среды исполнения и стандартного языка среды исполнения

Выберите язык среды исполнения и стандартный язык среды исполнения в WinCC во время централизованной настройки в начальной конфигурации компьютера со средой исполнения. Для получения дополнительной информации см. « ».

2.7 Шрифты в многоязычных проектах

Введение

В WinCC для каждого установленного языка можно задать пользовательский шрифт. В операционной системе должны быть установлены все шрифты, которые требуется использовать. При использовании языков проекта, в которых содержатся нелатинские символы, например кириллические, греческие или азиатские наборы символов, необходимы специальные шрифты. Для получения дополнительной информации см. раздел «Настройка с помощью нелатинских шрифтов».

Настройка шрифтов в WinCC

В WinCC можно выбирать шрифты в следующих компонентах:

- В редакторе Text Library (Текстовая библиотека): Здесь необходимо хотя бы назначить соответствующий шрифт для каждого нелатинского языка.
- В редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер): Для всех объектов, в которых содержится текст, можно задать шрифт в диалоговом окне Properties (Свойства) соответствующего объекта. Для конкретных объектов можно также использовать диалоговое окно Configuration Dialog (Диалоговое окно настройки). В некоторых окнах ввода текст на нелатинском языке отображается неправильно, даже если был выбран правильный шрифт. Текст правильно отображается в среде исполнения. В этом случае можно ввести текст в другом редакторе (например, Word), скопировать его и вставить в поле ввода.

Объекты, в которых содержатся ненастраиваемые шрифты:

- Подсказки: Чтобы подсказки отображались в среде исполнения на нелатинском шрифте, откройте «Панель управления» операционной системы и выберите шрифт для подсказок в окне «Свойства: Экран». Обратите внимание на то, что после этого изменения шрифты для подсказок во всех других приложениях в системе Windows также будут изменены.
- Заголовки окон и столбцов элементов управления ActiveX: Если текущий язык среды исполнения не является языком WinCC, то текст всегда отображается на языке по умолчанию для среды исполнения (английский).
- В некоторых окнах редактора Graphics Designer (Графический дизайнер), предназначенных для ввода текста, невозможно задать шрифт. В этом случае выберите диалоговое окно ввода, в котором можно задать шрифт.

Примечание

Если позволяет конфигурация, выберите один язык для операционной системы, графического интерфейса операционной системы, языка графического интерфейса WinCC и проекта.

2.8 Недопустимые символы в WinCC

Принцип

В зависимости от языка и компонентов в именах допускаются только определенные символы.

Полный список недопустимых символов содержится в разделе «Недопустимые символы» документации WinCC.

2.9 Настройка с помощью нелатинских шрифтов

Нелатинские шрифты

При настройке проекта на языках, в которых используются нелатинские шрифты, например азиатские или кириллические наборы символов, соответствующие шрифты должны быть установлены в операционной системе WinCC.

В операционной системе активируйте соответствующие языки и раскладки клавиатуры, следуя инструкциям в разделе «Переключение языков операционной системы».

Для отображения азиатских символов в среде исполнения обязательно должна быть установлена азиатская версия WinCC. При наличии азиатской версии и текстов, настроенных пользователем, стандартные тексты WinCC, например диалоговые окна в среде исполнения, системные сообщения, также становятся доступными на азиатских языках.

Примечания касательно использования нелатинских шрифтов

Для большинства нелатинских шрифтов в Windows можно использовать редактор способов ввода (Input Method Editor, IME). Для получения дополнительной информации об использовании IME см. документацию Windows.

WinCC не поддерживает крупные шрифты. Всегда необходимо устанавливать в системе соответствующие шрифты, например мелкие шрифты.

Примечание

В качестве примера инструмента, который может помочь в использовании нелатинских шрифтов, можно привести программу Kirillica. Дополнительную информацию о программе Kirillica см. в Интернете.

Особые свойства нелатинских шрифтов в WinCC

При вводе текста в графических объектах существует несколько окон ввода, в которых нелатинские тексты отображаются неправильно, даже если выбран правильный шрифт. Символы правильно отображаются в среде исполнения. Эту проблему можно обойти путем ввода текста в другом редакторе, его копирования и вставки в поле ввода.

Примечание

В зависимости от операционной системы и языковых настроек операции копирования и вставки могут работать неправильно. Для устранения этой проблемы выберите одинаковые методы ввода в исходном и целевом приложениях.

Для некоторых объектов в WinCC шрифт невозможно выбрать или можно выбрать, но только в определенных обстоятельствах. Дополнительную информацию об объектах, которые невозможно изменить, см. в разделе «Шрифты в многоязычных проектах».

Примечания касательно настройки с помощью нелатинских шрифтов

- Всегда настраивайте язык с использованием такого же шрифта.
 - Редактор Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

Для текстов редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) выберите шрифт централизованно в редакторе Text Library (Текстовая библиотека). В редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) нелатинские символы отображаются неправильно. Они будут отображаться в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) правильно, если для языка выбран правильный шрифт.
 - В редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) шрифт можно настроить непосредственно во всех объектах, в которых содержится текст.
- Названия и заголовки столбцов для указанных ниже объектов доступны только на языках, установленных вместе с WinCC. Между этими языками невозможно переключаться:
 - Несколько элементов управления WinCC
 - Метки осей в Trend Control

Если текущий язык среды исполнения не был установлен вместе с WinCC, то названия всегда отображаются на языке среды исполнения по умолчанию, которым является английский язык.
- При создании записей на нелатинских языках:

В основном используются макеты, зависящие от установленного языка. Для макетов доступны языки, установленные вместе с WinCC.

При запуске печати используется макет на текущем языке среды исполнения. Если текущий язык среды исполнения не был установлен вместе с WinCC, используется макет на английском языке.

Если требуется распечатать текст с нелатинским шрифтом, определите соответствующий шрифт в макете на английском языке. Выберите весь макет, а затем установите шрифт.

Экспорт и импорт текстов с помощью Text Distributor

3

3.1 Экспорт и импорт текстов в Text Distributor

Введение

WinCC позволяет настраивать проекты на множестве языков. Текстовые записи отображаются в среде исполнения в зависимости от соответствующего языка.

Все тексты проекта управляются централизованно в текстовой библиотеке, за исключением текстов из редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).

Text Distributor представляет собой удобное средство для экспорта и импорта всех текстов, зависящих от установленного языка. Этот компонент позволяет экспортировать и импортировать целевые языки, отдельные объекты или группы объектов. После этого можно обработать экспортированные данные во внешней программе.

3.2 Text Distributor

Введение

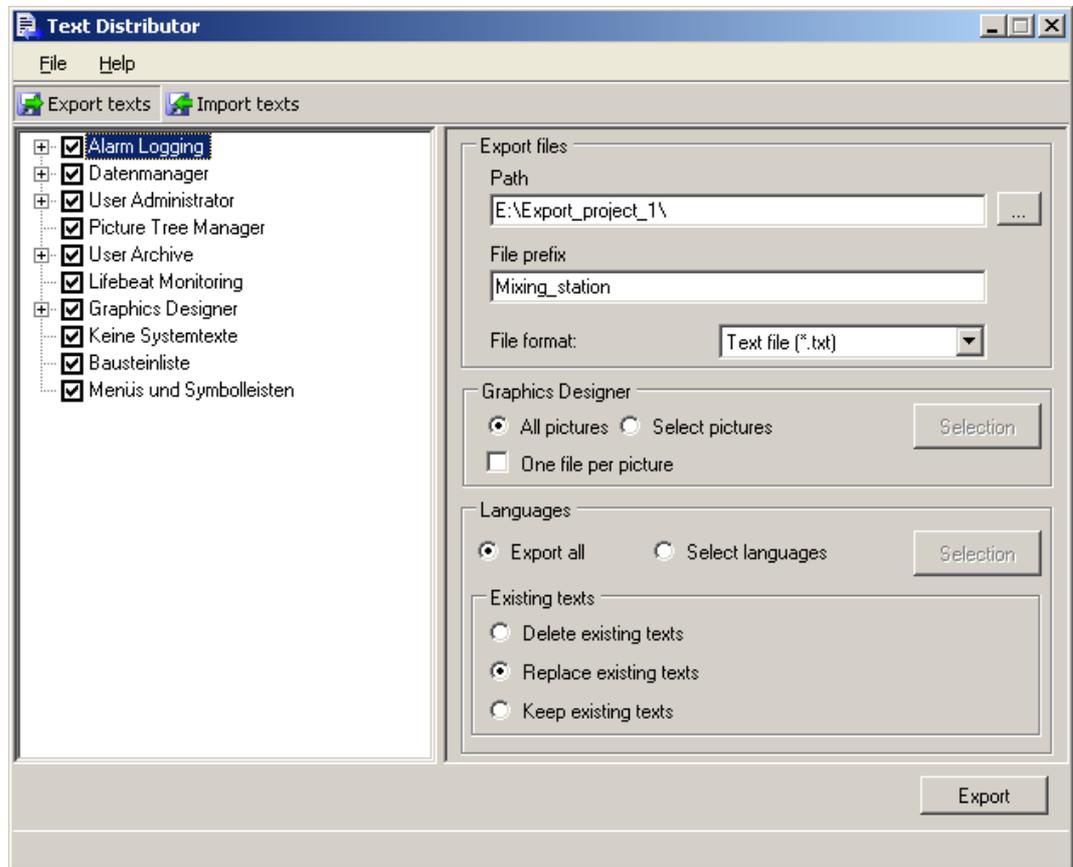
Text Distributor можно запустить несколькими следующими способами:

- Дважды щелкните в проводнике WinCC
- В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) выберите команду Tools (Сервис) > Export... (Экспорт) или Tools (Сервис) > Import... (Импорт)
- В редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) выберите команду Tools (Сервис) > Text Import & Export... (Импорт и экспорт текста)

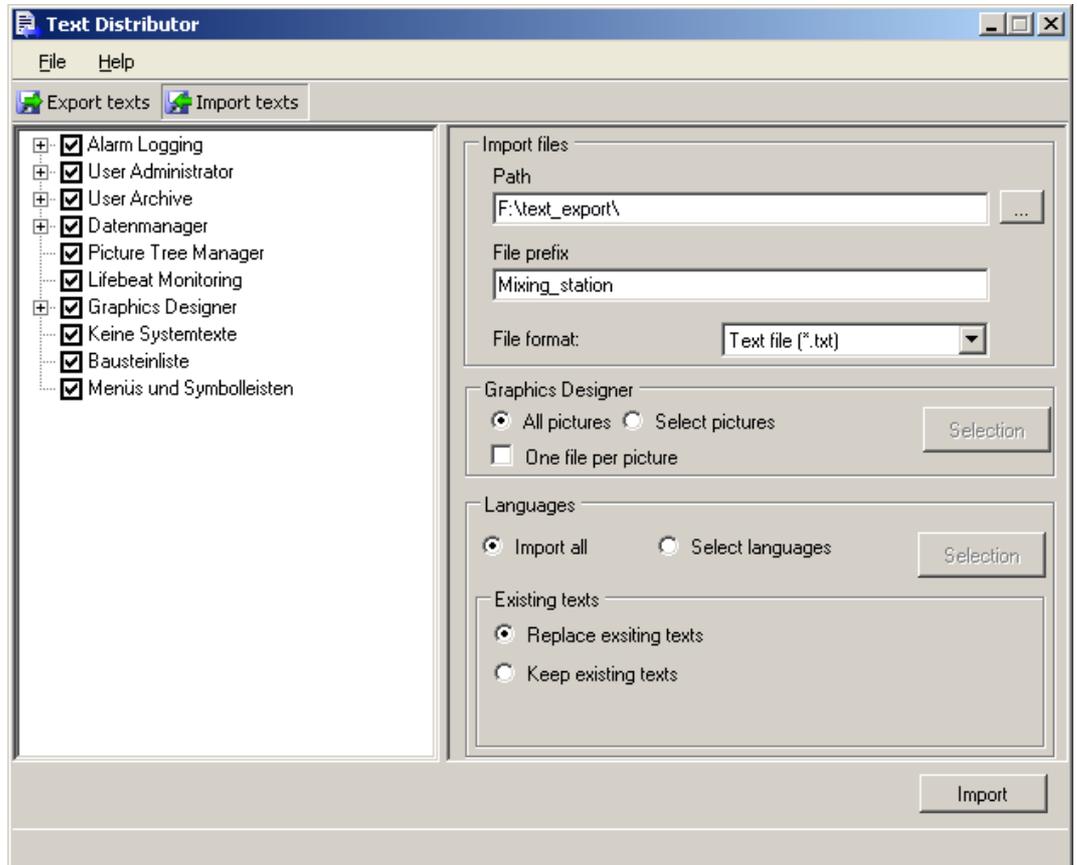
Снимки экрана программы Text Distributor

В Text Distributor имеются следующие вкладки:

- Exporting texts (Экспорт текстов)
-



- Importing texts (Импорт текстов)



На обеих вкладках расположены два окна:

- В левом окне перечислены все редакторы с текстами, зависящими от установленного языка. Можно добавлять и удалять отдельные редакторы во время экспорта и импорта.
- В правом окне содержится несколько областей:
 - На вкладке Exporting texts (Экспорт текстов):
Введите префикс для файлов экспорта в области Export files (Файлы экспорта).
Для выбора настройки следующие параметры:
Путь к папке для сохранения файлов
Формат файла
 - На вкладке Importing texts (Импорт текстов):
Введите префикс для файлов импорта в области Import files (Файлы импорта).
Для выбора настройки следующие параметры:
Путь к папке для сохранения файлов

Формат файла

- На вкладке Exporting texts (Экспорт текстов):
В области Graphics Designer (Графический дизайнер) выберите отдельные кадры, из которых требуется экспортировать текст. При необходимости создайте по одному файлу для каждого кадра во время экспорта.
- На вкладке Importing texts (Импорт текстов):
В области Graphics Designer (Графический дизайнер) выберите отдельные кадры, в которые требуется импортировать текст. Если доступно, можно импортировать по одному файлу в каждый кадр.
- В области Languages (Языки) выберите языки, которые требуется экспортировать или импортировать.
- В области Existing texts (Существующие тексты) выберите, что следует сделать с существующими данными: удалить, заменить или дополнить.

3.3 Экспорт текстов, зависящих от установленного языка

Общая процедура

Text Distributor используется для экспорта текстов, зависящих от установленного языка, в файлы CSV или TXT. В Text Distributor создается несколько файлов, которые начинаются с одного описания.

Пример:

В поле File prefix: (Префикс файла:) введите описание «Mixing_station». В поле File format: (Формат файла:) выберите «*.txt». Создаются следующие файлы:

- Mixing_station_Languages.txt
- Mixing_station_DataManager.txt
- Mixing_station_AlarmLogging.txt
- И так далее.

| |
|---|
| ПРИМЕЧАНИЕ |
| Недопустимый формат файла При выборе формата «*.csv» для экспорта в программе Excel файл Unicode преобразуется в файл ANSI. Если требуется отредактировать экспортированные данные с помощью Excel, выберите формат файла «*.txt» во время экспорта. |

Примечание

Языки, доступные для экспорта и импорта

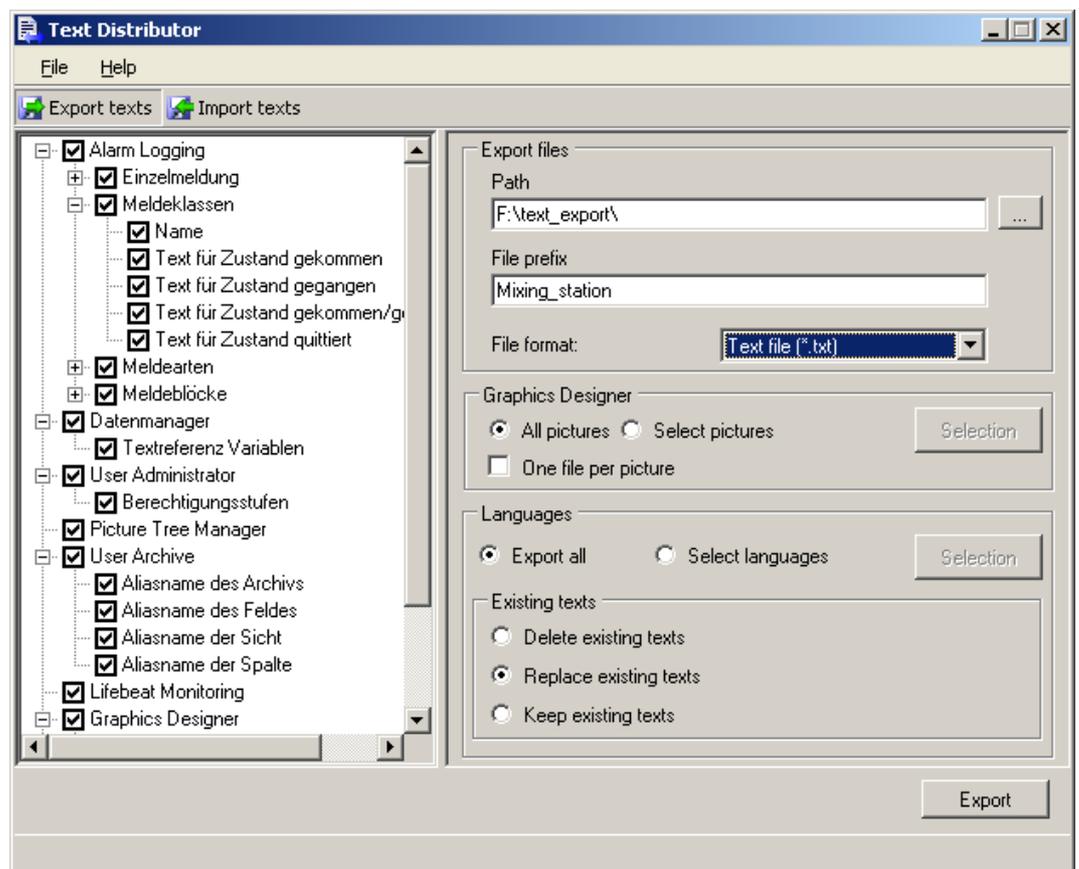
В Text Distributor для экспорта доступны только те языки, которые принадлежат одной языковой группе и используют одну кодовую страницу.

Например, если требуется экспортировать текст на азиатском языке, в операционной системе необходимо выбрать ассоциированный язык операционной системы. Только после этого станут доступными ассоциированные языки.

Английский язык доступен всегда.

Процедура

1. Откройте Text Distributor, дважды щелкнув в проводнике WinCC.
2. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется экспортировать текст. При необходимости установите или снимите флажки отдельных объектов в редакторах.



3. В области Export files (Файлы экспорта) в поле Path: (Путь:) укажите путь к папке, в которой требуется сохранить файлы экспорта.
4. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите понятное описание.

Все файлы экспорта создаются с именем, которое начинается с этого описания.

5. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат «*.txt» или «*.csv».
6. Настройте параметры экспорта.

Если требуется экспортировать текст только из отдельных кадров в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер):

- Начните выбирать нужные кадры в области Graphics Designer (Графический дизайнер) с помощью кнопки Selection (Выбор).

Если требуется создать отдельный файл экспорта для каждого кадра:

- Установите флажок One file per picture (По одному файлу для каждого кадра) в области Graphics Designer (Графический дизайнер).

Если требуется экспортировать отдельные языки:

- Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).

7. Выберите действие для существующего текста.

Если требуется удалить существующие файлы экспорта:

- Выберите Delete existing texts (Удалить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

Если требуется заменить текст в существующих файлах экспорта.

- Выберите Replace existing texts (Заменить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

Если не требуется перезаписывать текст в существующих файлах экспорта.

- Выберите Retain existing texts (Сохранить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

8. Запустите процесс экспорта с помощью кнопки Export (Экспортировать).

Результаты

Файлы экспорта создаются и сохраняются в указанной папке.

3.4 Структура файлов экспорта

3.4.1 Обзор файла экспорта

Обзор

Text Distributor используется для экспорта текстов, зависящих от установленного языка, в файлы CSV или TXT. Во время экспорта в Text Distributor создается несколько файлов, которые начинаются с одного описания.

Пример:

Введите описание Mixing_station в поле File prefix (Префикс файла) Выберите «*.txt» в поле File format: (Формат файла:). Создаются следующие файлы:

- Mixing_station_Languages.txt
- Mixing_station_DataManager.txt
- Mixing_station_AlarmLogging.txt
- И так далее.

Файлы экспорта

В зависимости от того, какие объекты были выбраны во время экспорта, создается разное количество файлов. Существуют следующие типы файлов:

- файлы для текста из редактора Text Library (Текстовая библиотека);
- Файлы для текста из редактора Graphics Designer (Графический дизайнер)
- Файл <Описание>_Languages.csv или <Описание>_Languages.txt.

Создается этот файл.

В этом файле указаны следующие свойства текста:

- Тип шрифта, зависящего от установленного языка
- Размер шрифта, зависящего от установленного языка
- И так далее.
-

Если в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) для текста, зависящего от установленного языка, указан тип шрифта, размер шрифта и т.д., то применяются настройки редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).

3.4.2 Строение файлов с текстом из текстовой библиотеки

Обзор

Text Distributor используется для экспорта текстов, зависящих от установленного языка, в файлы CSV или TXT. Во время экспорта текст из текстовой библиотеки сохраняется в следующих файлах:

- <Описание>_AlarmLogging.txt или <Описание>_AlarmLogging.csv
- <Описание>_DataManager.txt или <Описание>_DataManager.csv
- <Описание>_LifeBeatMonitoring.txt или <Описание>_LifeBeatMonitoring.csv
- <Описание>_PictureTreeManager.txt или <Описание>_PictureTreeManager.csv
- <Описание>_NoSystemtext.txt или <Описание>_NoSystemtext.csv
- <Описание>_UserAdministrator.txt или <Описание>_UserAdministrator.csv
- <Описание>_GraphicsDesignerReferences.txt или <Описание>_GraphicsDesignerReferences.csv

Связанные файлы создаются в зависимости от редакторов, выбранных во время экспорта.

Примечание

Информация о типе шрифта, размере шрифта и т.д. языка добавляется в файл <Описание>_Languages.csv или <Описание>_Languages.txt. При необходимости измените записи.

Можно также создать файл <Описание>_NoSystemtext.txt или <Описание>_NoSystemtext.csv. В этом файле содержатся следующие элементы:

- текст, не найденный в конфигурации.
 - Такие могут произойти по следующим причинам:
 - Текст больше не используется в конфигурации.
 - Текст используется, например в Global Script (Глобальные макросы).

Структура файлов

Для каждого типа объекта создается отдельный блок. Каждый блок имеет следующую структуру:

- [Header] (Заголовок)
 - Здесь указывается тип объекта: например: <MessageClassName> и строка с заголовком [ID] и соответствующие языки, например английский и немецкий.
- Экспортированные тексты
 - Идентификатор текста из текстовой библиотеки указывается в следующих строках первого столбца. В следующих столбцах содержится текст на соответствующем языке.

Пример: Файл Example_AlarmLogging.txt с блоками объектов <MessageClassStateCome>, <MessageTypeNames> и <MessageBlocks>

| | | | |
|-------------------------|-------------------------|-----------------|--------------------------------|
| <MessageClassStateCome> | | | |
| ID | English | German | Spanish |
| 2 | + | + | + |
| <MessageTypeNames> | | | |
| ID | English | German | Spanish |
| 8 | Alarm | Alarm | Alarma |
| 9 | Warning | Warnung | Advertencia |
| 10 | Failure | Fehler | Error |
| 11 | Process control system | Leittechnik | Sistema de control de procesos |
| 12 | System messages | Systemmeldungen | Avisos de sistema |
| 13 | Operator input messages | Bedienmeldungen | Avisos de operador |
| <MessageBlocks> | | | |
| ID | English | German | Spanish |
| 14 | Date | Datum | Fecha |

3.4.3 Стroeение файлов с текстовыми записями из редактора Graphics Designer (Графический дизайнер)

Обзор

При экспорте текстовые записи редактора Graphics Designer (Графический дизайнер) сохраняются в файле <Описание>_GraphicsDesigner. Если установлен флажок One file per picture (По одному файлу для каждого кадра) для процедуры экспорта, то для каждого кадра создается по еще одному файлу.

Для каждого кадра в файле содержится заголовок, описание объектов и сами объекты.

Пример:

- [Header] (Заголовок)
Здесь указывается имя кадра, например: <PIC_1.PDL>
- [Object] (Объект)
Описание объекта: здесь указано содержимое соответствующих столбцов.
 - Столбец Object (Объект)
Имя объекта, в котором содержится текст, зависящий от установленного языка.
 - Столбец Property (Свойство)
Свойство объекта, зависящее от установленного языка.
 - Столбец языка, например English (Английский).
 - Информация о формате и текст для каждого существующего языка в столбцах: «FontName», «FontSize», «FontBold», «FontItalic», «FontUnderline»
- [Objects] (Объекты)
Объекты определены с помощью существующих текстовых записей и свойств в следующих строках. Если текст не существует, добавляются вопросительные знаки.

Пример. Экпортируйте файл «Example_GraphicsDesigner» с кадрами PIC_1.PDL и PIC_2.PDL

Текстовые записи на немецком языке еще не переведены, поэтому вместо них отображаются вопросительные знаки.

| PIC_1.PDL | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------------------|---|--|------------------------------------|--|-------------------|-------------------------------------|------|
| Object (Объект) | Property (Свойство) | English (Английский) | English Font Name (Имя шрифта, англ.) | English FontSize (Размер шрифта, англ.) | English FontBold (Жирный шрифт, англ.) | English FontItalic (Курсив, англ.) | English Font Underline (Подчеркнутый шрифт, англ.) | German (Немецкий) | German Font Name (Имя шрифта, нем.) | |
| Static Text1 (Статический текст1) | Text (Текст) | Valve (Клапан) | Arial | 12 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) | ?????? | Arial | |

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------|-------------------------|--|---|--|---|---|--------------------------|--|------|
| Static Text2 (Статический текст2) | Text (Текст) | Motor (Двигатель) | Arial | 12 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) | ?????? | Arial | |
| Text list (Текстовый список) | Assignment (Назначение) | closed (закрыт) | Arial | 12 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) | ?????? | Arial | |
| PIC_2.PDL | | | | | | | | | | |
| Object (Объект) | Property (Свойство) | English (Английский) | English Font Name (Имя шрифта, англ.) | English FontSize (Размер шрифта, англ.) | English FontBold (Жирный шрифт, англ.) | English FontItalic (Курсив, англ.) | English Font Underline (Подчеркнутый шрифт, англ.) | German (Немецки й) | German Font Name (Имя шрифта, нем.) | |
| Static Text1 (Статический текст1) | Text (Текст) | Engine (Двигатель) | Arial | 12 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) | ?????? | Arial | |
| | | | | ... | | ... | | | | ... |

Примечание**Текстовые записи в текстовых списках**

Если текстовые записи из текстовых списков были помещены в текстовую библиотеку, эти записи экспортируются в следующие файлы:

- <Описание>_GraphicsDesigner или соответствующий файл кадра
- <Описание>_GraphicsDesignerReferences

При повторном импорте файла <Описание>_GraphicsDesignerReferences убедитесь в том, что текстовые записи, содержащиеся в текстовых списках, переведены в точности, как в соответствующем файле экспорта редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).

Выравнивание строки

Если в текстовых записях, зависящих от установленного языка, используется выравнивание строки, добавляется метка-заполнитель {CR} {LF}. Не изменяйте и не удаляйте метку-заполнитель. Положение метки-заполнителя в переведенных текстовых записях не должно изменяться.

3.4.4 Структура файлов "_Languages"**Обзор**

Создается файл <Описание>_Languages.csv. В файле указаны тип шрифта, размер шрифта и т.д. по умолчанию для каждого языка.

Примечание

Если в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) для текста, зависящего от установленного языка, указан тип шрифта, размер шрифта и т.д., то применяются настройки редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).

Файл *_Languages.csv имеет следующую структуру:

- [Header] (Заголовок)

В заголовке имеется две строки.

Тип файла указывается в первой строке: <Languages>.

Заголовки указываются во второй строке. В этой строке указано, какая информация добавляется в следующие столбцы:

- LanguageName: имя языка
- LanguageID: код языка
- FontName: имя используемого типа шрифта
- FontSize: размер типа шрифта
- FontBold: жирный тип шрифта
- FontItalic: тип шрифта – курсив
- FontUnderlined: подчеркивание

- Информация о каждом языке

В следующих строках содержатся соответствующие записи для каждого созданного языка.

Пример.

| <Languages>. | | | | | | |
|--------------------------|------------|----------|----------|------------------|-----------------|----------------|
| LanguageName | LanguageID | FontName | FontSize | FontBold | FontItalic | FontUnderlined |
| English (Английский) | 1033 | Arial | 9.75 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) |
| German (Немецкий) | 1031 | Arial | 9.75 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) |
| French (Французский) | 1036 | Arial | 9.75 | True (Истина) | False (Ложь) | False (Ложь) |
| Italian (Итальянский) | 1040 | Arial | 9.75 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) |
| Spanish (Испанский) | 1034 | Arial | 9.75 | False (Ложь) | False (Ложь) | False (Ложь) |

3.4.5 Строка состояния при выполнении экспорта и импорта

После экспорта или импорта появляется диалоговое окно, в котором выполняются все процедуры экспорта и импорта.

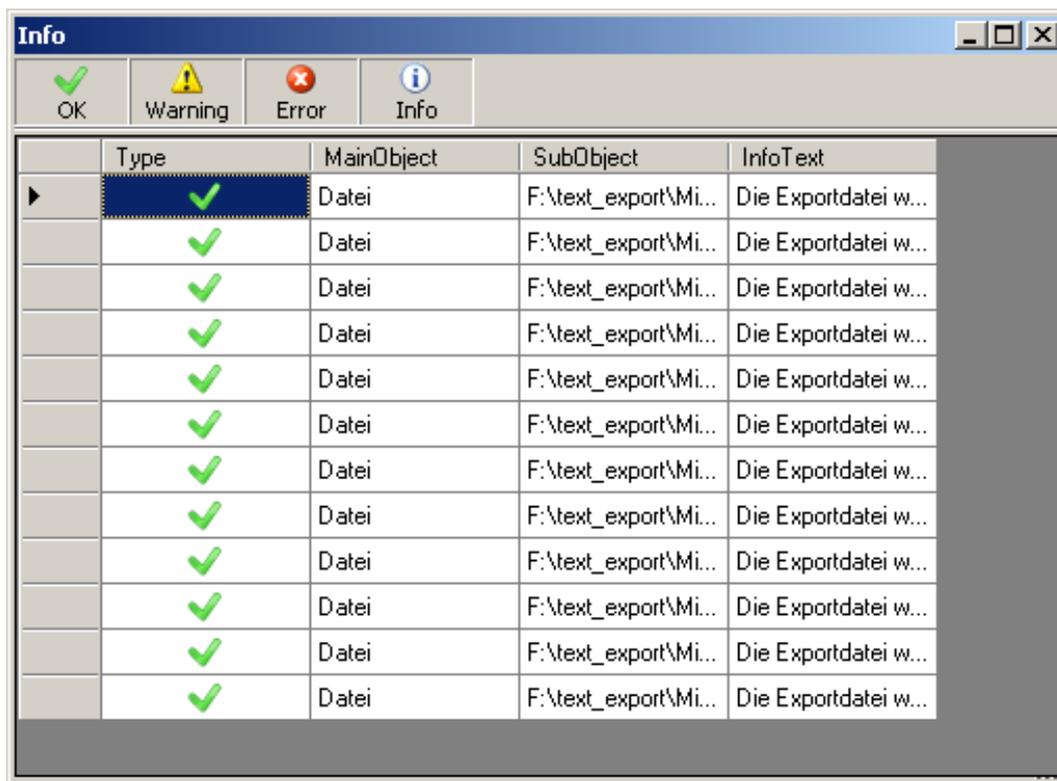
В диалоговом окне Info (Информация) содержится список всех сообщений в следующих категориях:

- OK (успешный экспорт или импорт)
- Warning (Предупреждение)
- Error (Ошибка) (во время экспорта или импорта произошла ошибка)

- Info (Информация) (при экспорта: в объекте не содержится текстовых записей, зависящих от установленного языка; при импорте: текстовые записи не были импортированы в этот объект)

Данные в диалоговом окне можно отфильтровать, щелкнув соответствующую кнопку категории.

Пример.



3.5 Перевод текстовых записей с помощью внешних программ

Общая процедура

Экспортированные файлы TXT или CSV можно отредактировать, например в Excel, Access или текстовом редакторе Блокнот. В этой главе описан процесс редактирования в Excel.

ПРИМЕЧАНИЕ

Недопустимый формат файла

При выборе формата «*.csv» для экспорта в программе Excel файл Unicode преобразуется в файл ANSI.

Если требуется отредактировать экспортированные данные с помощью Excel, выберите формат файла «*.txt» во время экспорта.

Примите во внимание следующее:

В экспортированных файлах и перед импортом WinCC можно вносить только допустимые изменения.

Недопустимые изменения

Следующие изменения недопустимы:

- Изменения структуры файла экспорта.
- Смена, удаление или повторное использование идентификаторов или описаний объектов.
- Изменения текста в области заголовка. Этот текст обычно заключен в угловые скобки: <>.
- Изменения текста в WinCC, если текст в данный момент находится в стадии перевода. Новый текст можно добавлять в редакторах. При изменении экспортированного текста поверх него записывается исходный текст в зависимости от настройки, выполненной во время импорта.

Переносы строки

Если в тексте, зависящем от установленного языка, содержатся переносы строки, добавляются метки-заполнители {CR} {LF}. Не изменяйте и не удаляйте метки-заполнители. Положение меток-заполнителей в переведенном тексте не должно изменяться.

Примечание

Для редактирования текстов, в которых содержатся нелатинские шрифты, используйте программное обеспечение, в котором можно сохранять Unicode. Excel не подходит для этой цели. Вместо этого используйте Access или интерфейс программирования из WinCC для доступа к тексту кадра. Можно также использовать версию Excel на соответствующем языке.

Примечание

Информация о типе шрифта, размере шрифта и т.д. языка добавляется в файл <Описание>_Languages. При необходимости измените записи.

Если перед экспортом в текстовой библиотеке не был создан язык, добавьте запись для этого языка в файле <Описание>_Languages.

Примечание

Файлы экспорта редактора Graphics Designer (Графический дизайнер) также содержат информацию о шрифте, его размере и т.д. При необходимости измените записи на нужных языках.

ПРИМЕЧАНИЕ

Импорт текста невозможен

Не открывайте файлы с помощью двойного щелчка в Проводнике Windows. В противном случае файл будет неправильно загружен в Excel. После этого будет невозможно импортировать файлы в WinCC. При использовании Excel откройте файл, как описано ниже.

Процедура

1. Запустите Excel.
2. Выберите «Файл» > «Открыть».
Откроется диалоговое окно «Открытие документа».
3. Перейдите в папку, где были сохранены файлы экспорта.
4. Выберите тип «Текстовые файлы (*.txt)» в списке «Тип файла».
5. Выберите требуемый файл экспорта и нажмите кнопку «Открыть».
Файл без ошибок открывается в Excel.
6. Переведите требуемый текст. Обратите внимание на вышеприведенную информацию.
7. По завершении перевода выберите «Файл» > «Сохранить как» и сохраните файл в формате TXT.

Результаты

В файле TXT содержится переведенный текст. Файл TXT можно импортировать в проект WinCC с помощью Text Distributor.

3.6 Импорт текстов, зависящих от установленного языка

Общая процедура

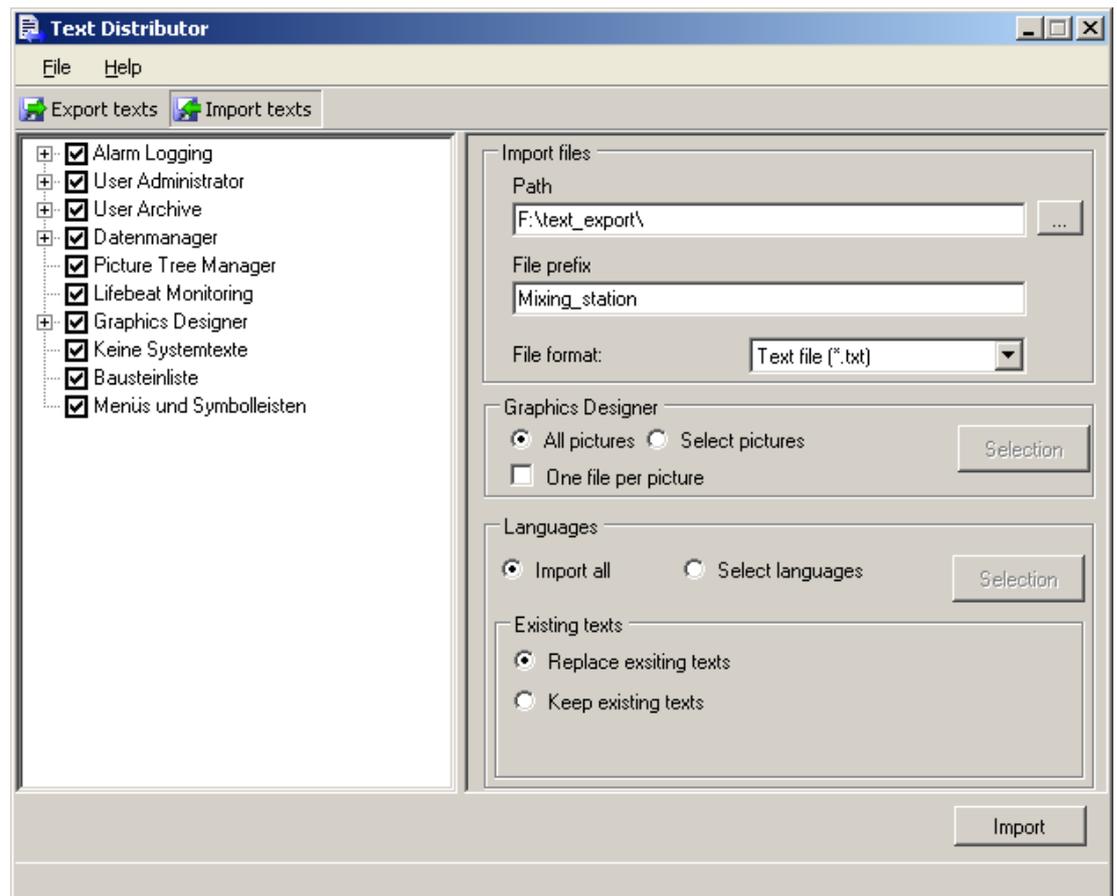
Во время экспорта в Text Distributor создается несколько файлов, которые начинаются с одного описания.

Пример.

В поле File prefix: (Префикс файла:) введите описание Mixing_station, а в поле File prefix (Префикс файла) введите «*.txt». Создаются следующие файлы:

- Mixing_station_Languages.txt
- Mixing_station_DataManager.txt
- Mixing_station_AlarmLogging.txt
- И так далее.

Если во время импорта в поле File prefix: (Префикс файла:) снова ввести это описание, все доступные объекты появятся в списке в левом окне. Можно выбрать один из представленных языков и объектов.



Примечание

Языки, доступные для экспорта и импорта

В Text Distributor для экспорта доступны только те языки, которые принадлежат одной языковой группе и используют одну кодовую страницу.

Например, если требуется экспортировать текст на азиатском языке, в операционной системе необходимо выбрать ассоциированный язык операционной системы. Только после этого станут доступными ассоциированные языки.

Английский язык доступен всегда.

Процедура

1. Откройте Text Distributor, дважды щелкнув в проводнике WinCC.
2. Выберите вкладку Import text (Импорт текста).
3. В поле Path: (Путь:) в области Import files (Импорт файлов) укажите путь к папке, где находятся файлы, которые требуется импортировать.
4. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется импортировать текст.
5. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите описание, с которым был экспортирован текст.
Все файлы экспорта были созданы с именем, которое начинается с этого описания.
Отображаются объекты, которые доступны для импорта.
6. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат текстов.
7. Настройте параметры импорта.
Если требуется импортировать текст только из отдельных кадров в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер):
 - Начните выбирать нужные кадры в области Graphics Designer (Графический дизайнер) с помощью кнопки Selection (Выбор).
 - Если во время экспорта для каждого файла было создано по одному кадру, установите флажок One file per picture (По одному файлу для каждого кадра).Если требуется импортировать отдельные языки:
 - Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).
8. Выберите действие для существующего текста.
Если требуется заменить существующие текстовые записи:
 - Выберите Replace existing texts (Заменить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).Если не требуется перезаписывать существующие текстовые записи:
 - Выберите Retain existing texts (Сохранить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).
9. Запустите процесс импорта, нажав Import (Импорт).

Результаты

Содержимое файлов записывается в соответствующие столбцы языков в текстовой библиотеке или в объекты, зависящие от установленного языка, в графическом дизайнера.

Управление текстами с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека)

4

4.1 Управление текстами с помощью редактора Text Library (Текстовая библиотека)

Общая процедура

Все тексты проекта управляются централизованно в текстовой библиотеке, за исключением текстов из графического дизайнера. Каждой текстовой записи присвоен уникальный идентификатор, по которому происходит обращение к текстам в WinCC.

Ссылки между редакторами WinCC и текстовой библиотекой

Следующие редакторы WinCC сохраняют тексты в текстовой библиотеке:

- Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов):
Все пользовательские тексты (сообщения, места ошибок и т.д.) и стандартные тексты (имена по умолчанию для классов сообщений, статуса сообщений и т.д.)
- Graphics Designer (Графический дизайнер):
Только текстовые записи из текстовых списков, настроенных соответствующим образом
- User Administrator (Администратор пользователей):
Допуски
- User Archives (Пользовательские архивы) (необязательно):
Все настроенные тексты (имена полей и т.д.)
- Менеджер иерархии кадров (необязательно):
Все настроенные тексты

Языки в текстовой библиотеке

Если выбрать другой язык проекта в редакторе, например в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов), в текстовой библиотеке создается соответствующий столбец языка.

Примечание

Что касается языков, не установленных в WinCC, имейте в виду, что стандартные тексты вводятся на текущем языке графического интерфейса WinCC, поскольку эти другие языки не хранятся в WinCC. Если язык проекта отличается от языка графического интерфейса WinCC, необходимо также перевести стандартные тексты.

Перевод текста

Текстовые записи можно перевести в текстовой библиотеке следующими способами:

- Перевод экспортированных текстовых записей с помощью внешнего приложения
Перевод текстовых записей с помощью внешнего приложения состоит из 3 этапов:
 - Экспорт текстовых записей с помощью *Text Distributor*
 - Перевод текстовых записей с помощью внешнего приложения
 - Импорт текстовых записей с помощью *Text Distributor*

При больших объемах текста в текстовой библиотеке можно также воспользоваться *WinCC SmartTool ConfigurationTool* (Средство конфигурирования) для импорта и экспорта этих текстовых записей.

- Прямой ввод переведенных текстовых записей в соответствующих столбцах языков в редакторе *Text Library* (Текстовая библиотека)

Управление шрифтами

Можно выбрать пользовательский шрифт для каждого языка, созданного в текстовой библиотеке. Это особенно важно при настройке с использованием нелатинских шрифтов и создании, например кириллического шрифта. Выбранный шрифт применяется в указанных местах в WinCC.

4.2 Экспорт текстов из текстовой библиотеки для перевода

Текст в текстовой библиотеке можно перевести следующими способами:

- Прямой ввод переведенного текста в соответствующих столбцах языков
- Перевод с помощью внешнего приложения

При больших объемах текста рекомендуется перевести его с помощью внешнего приложения.

Перевод с помощью внешнего приложения

Путем перевода текстов с помощью внешнего приложения можно без труда создавать многоязычные проекты.

Чтобы понять, следует ли использовать этот способ перевода, отобразите объем текста с помощью команды Tools (Сервис) > Statistics (Статистика).

Перевод с помощью внешнего приложения состоит из 3 этапов:

1. Экспорт текста
2. Перевод
3. Импорт переведенного текста

Экспорт и импорт следует выполнять с помощью Text Distributor.

Примечание

Языки, доступные для экспорта и импорта

В Text Distributor для экспорта доступны только те языки, которые принадлежат одной языковой группе и используют одну кодовую страницу.

Например, если требуется экспортировать текст на азиатском языке, в операционной системе необходимо выбрать ассоциированный язык операционной системы. Только после этого станут доступными ассоциированные языки.

Английский язык доступен всегда.

| ПРИМЕЧАНИЕ |
|---|
| Недопустимый формат файла При выборе формата «*.csv» для экспорта в программе Excel файл Unicode преобразуется в файл ANSI. Если требуется отредактировать экспортированные данные с помощью Excel, выберите формат файла «*.txt» во время экспорта. |

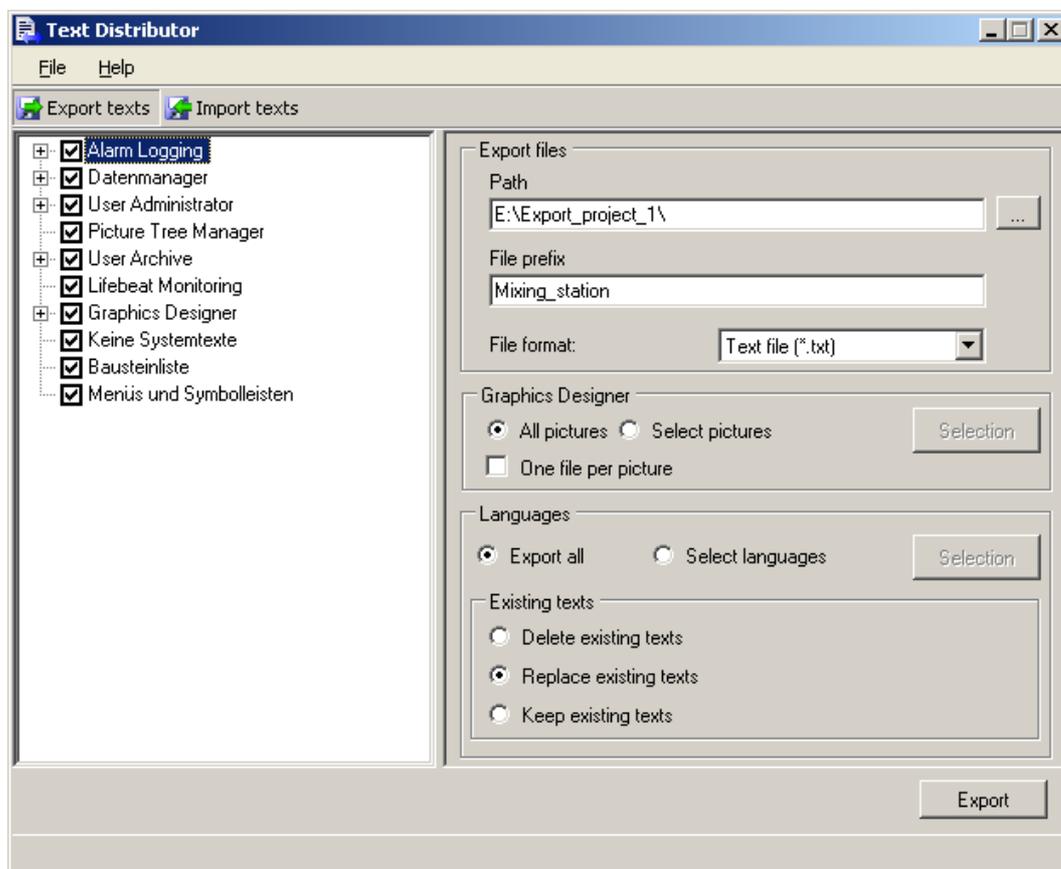
Требования

Открыт редактор Text Library (Текстовая библиотека).

Процедура

1. Выберите команду Tools (Сервис) > Export... (Экспорт...).

Открывается Text Distributor.



2. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется экспортировать текст. При необходимости установите или снимите флажки отдельных объектов в редакторах.

3. В поле Path: (Путь:) в области Export files (Экспорт файлов) укажите путь к папке, в которой хранятся файлы экспорта.

4. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите понятное описание.

Все файлы экспорта создаются с именем, которое начинается с этого описания.

5. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат "*.txt" или "*.csv".

6. Настройте параметры экспорта.

Если требуется создать отдельный файл экспорта для каждого кадра:

- Установите флажок One file per picture (По одному файлу для каждого кадра) в области Graphics Designer (Графический дизайнер).

Если требуется экспортировать отдельные языки:

- Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).

4.3 Импорт текстов из текстовой библиотеки для перевода

7. Выберите действие для существующего текста.

Если требуется удалить существующие файлы экспорта:

- Выберите *Delete existing texts* (Удалить существующие тексты) в области *Existing texts* (Существующие тексты).

Если требуется заменить текст в существующих файлах экспорта:

- Выберите *Replace existing texts* (Заменить существующие тексты) в области *Existing texts* (Существующие тексты).

Если не требуется перезаписывать текст в существующих файлах экспорта.

- Выберите *Retain existing texts* (Сохранить существующие тексты) в области *Existing texts* (Существующие тексты).

8. Запустите процесс экспорта с помощью кнопки *Export* (Экспортировать).

Результаты

Выполняется экспорт текста.

Дополнительную информацию об этой процедуре см. в главе « ».

4.3 Импорт текстов из текстовой библиотеки для перевода

Обзор

После перевода экспортированного текста выполните импорт текста в проект WinCC с помощью *Text Distributor*.

Примечание

Языки, доступные для экспорта и импорта

В *Text Distributor* для экспорта доступны только те языки, которые принадлежат одной языковой группе и используют одну кодовую страницу.

Например, если требуется экспортировать текст на азиатском языке, в операционной системе необходимо выбрать ассоциированный язык операционной системы. Только после этого станут доступными ассоциированные языки.

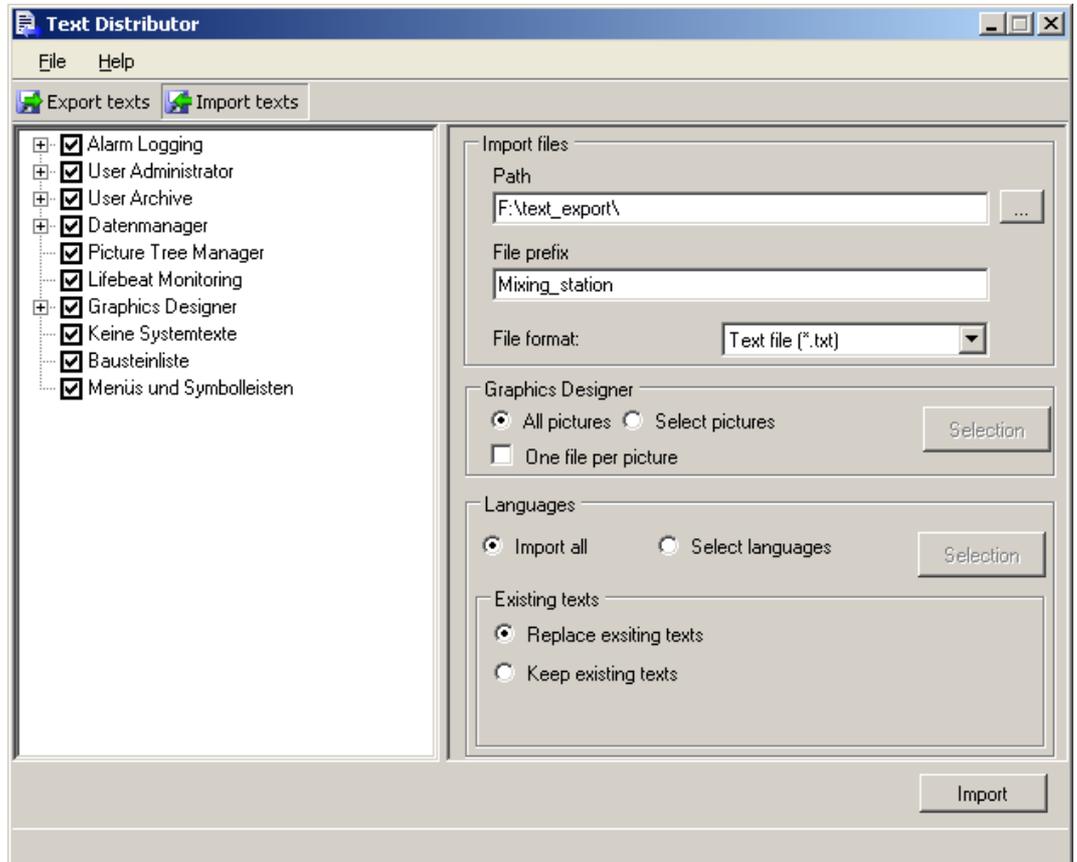
Английский язык доступен всегда.

Требования

Открыт редактор *Text Library* (Текстовая библиотека).

Выполните следующие действия, чтобы запустить процесс импорта

1. Выберите команду Tools (Сервис) > Import... (Импорт...).
- Открывается Text Distributor.
2. Выберите вкладку Import text (Импорт текста).



3. В поле Path: (Путь:) в области Import files (Импорт файлов) укажите путь к папке, где находятся файлы, которые требуется импортировать.
4. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется импортировать текст.
Все файлы экспорта были созданы с именем, которое начинается с этого описания.
Отображаются объекты, которые доступны для импорта.
5. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите описание, с которым был экспортирован текст.
6. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат текстов.
7. Настройте параметры импорта.
Если требуется импортировать текст только из отдельных кадров в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер):
 - Начните выбирать нужные кадры в области Graphics Designer (Графический дизайнер) с помощью кнопки Selection (Выбор).

4.4 Обзор функций текстовой библиотеки, доступных для оператора

- Если во время экспорта для каждого файла было создано по одному кадру, установите флажок One file per picture (По одному файлу для каждого кадра).

Если требуется импортировать отдельные языки:

- Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).

8. Выберите действие для существующего текста.

Если требуется заменить существующие текстовые записи:

- Выберите Replace existing texts (Заменить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

Если не требуется перезаписывать существующие текстовые записи:

- Выберите Retain existing texts (Сохранить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

9. Запустите процесс импорта, нажав Import (Импорт).

Результаты

Выполняется импорт текста.

Дополнительную информацию об этой процедуре см. в главе « ».

4.4 Обзор функций текстовой библиотеки, доступных для оператора

Принцип работы текстовой библиотеки

Языковые записи редактора, созданные в проекте, перечислены в чистой таблице в текстовой библиотеке. Каждой языковой записи присваивается номер, по которому ее можно найти в базе данных WinCC. В строке состояния отображается объем текста и количество фильтрованных текстов.

| ID | English (United States) | German (Germany) | Spanish (Traditional Sort) | French (France) | Italian (Italy) |
|----|--------------------------------|---------------------------|--------------------------------|------------------------------|----------------------|
| 1 | Error | Störung | Error | Incident | Disturbo |
| 2 | + | + | + | + | + |
| 3 | - | - | - | - | - |
| 4 | +/- | +/- | +/- | +/- | +/- |
| 5 | * | * | * | * | * |
| 6 | System, requires acknowledg... | System, quittierpflichtig | Sistema, acuse obligatorio | Système, acquittement requis | Sistema, con obblig |
| 7 | System, without acknowledgm... | System, ohne Quittierung | Sistema, sin acuse | Système, sans acquittement | Sistema, senza rico |
| 8 | Alarm | Alarm | Alarma | Alarme | Allarme |
| 9 | Warning | Warnung | Advertencia | Avertissement | Avviso |
| 10 | Failure | Fehler | Error | Erreur | Errore |
| 11 | Process control system | Leittechnik | Sistema de control de procesos | Contrôle de processus | Sistema di controllo |
| 12 | System messages | Systemmeldungen | Avisos de sistema | Alarmes système | Segnalazione di sist |
| 13 | Operator input messages | Bedienmeldungen | Avisos de operador | Alarmes de conduite | Segnalazioni di opei |
| 14 | Date | Datum | Fecha | Date | Data |

Обзор функций, доступных для оператора

В следующих разделах приводится обзор наиболее важных функций редактора Text Library (Текстовая библиотека). Некоторые команды меню можно также выбирать во всплывающих меню или выполнять с помощью сочетаний клавиш, которые отображаются после команды.

Примечание

Введенная или измененная информация автоматически сохраняется в базе данных WinCC при переключении курсора с поля.

Перевод текста

| Цель | Решение |
|--|---|
| Экспорт текста из текстовой библиотеки с целью перевода. | Tools (Сервис) > Export... (Экспорт...) |
| Импорт переведенного текста в текстовую библиотеку. | Tools (Сервис) > Import... (Импорт...) |

Управление языками

| Цель | Решение |
|--------------------------|---|
| Добавление нового языка. | Language (Язык) > Add/Remove... (Добавить/удалить...) |
| Удаление языка. | Language (Язык) > Add/Remove... (Добавить/удалить...) |

Настройка шрифтов

| Цель | Решение |
|---|--|
| Выбор типа шрифта для языка, например для символов кириллицы. | Language (Язык) > Settings... (Настройки...) |

Редактирование записей

| Цель | Решение |
|--------------------------------|---|
| Копирование выделенной ячейки. |  Edit (Правка) > Copy cell (Копировать ячейку) |
| Копирование выделенных строк. |  Edit (Правка) > Copy row(s) (Копировать строки) |

4.4 Обзор функций текстовой библиотеки, доступных для оператора

| Цель | Решение |
|--|---|
| Вставка скопированной области. В текущем положении курсора всегда вставляется строка. |  Edit (Правка) > Paste (Вставить) |
| Удаление содержимого выделенной ячейки |  Edit (Правка) > Delete cell contents (Удалить содержимое ячейки) |
| Удаление выделенных строк. |  Edit (Правка) > Delete row(s) (Удалить строки) |

Поиск и замена

| Цель | Решение |
|---|--|
| Поиск и замена текста на выбранном языке в выделенной области или во всей текстовой библиотеке. |  Edit (Правка) > Find and Replace (Найти и заменить) |

Фильтрация текстовой библиотеки

| Цель | Решение |
|--|---|
| Отображение текста только из выбранных редакторов. |  Tools (Сервис) > Filter (Фильтр) |

Поиск идентификаторов отсутствующих текстов

| Цель | Решение |
|---|--|
| Поиск идентификатора текста, используемого в проекте, но не существующего в текстовой библиотеке. | Tools (Сервис) > Missing text ID (Идентификатор отсутствующего текста) |

Вид текстовой библиотеки

| Цель | Решение |
|----------------------------|---|
| Настройка свойств таблицы. |  Tools (Сервис) > Options... (Параметры...) |

Создание отчетов

| Цель | Решение |
|--|---|
| Печать содержимого текстовой библиотеки в виде отчета. |  File (Файл) > Print Project Documentation (Печать документации проекта) |
| Настройка параметров отчета, например выбор шаблона. | File (Файл) > Project Documentation - Setup (Настройка документации проекта) |
| Проверка отчета перед печатью. | File (Файл) > Project Documentation View (Просмотр документации проекта) |

4.5 Работа с текстовой библиотекой**4.5.1 Добавление новых строк в текстовую библиотеку****Процедура**

Новая строка всегда добавляется в конец текстовой библиотеки.

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Чтобы добавить термин в текстовую библиотеку, введите термины в последней строке соответствующих столбцов языков.

Новому тексту автоматически присваивается новый порядковый номер (идентификатор).

4.5.2 Выбор шрифта языка**Введение**

Если среди языков проекта WinCC есть языки с нелатинскими шрифтами (например, кириллица, азиатские языки или греческий), необходимо выбрать шрифт для соответствующего языка в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

Примечание

Если только что выбранный язык конфигурации принадлежит совершенно другой семье языков в отличие от предыдущего языка, необходимо также переключить язык операционной системы. Переключение языка операционной системы необходимо для привязки набора символов к правильной кодовой странице.

Перезапустите операционную систему после переключения языка.

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).

4.5 Работа с текстовой библиотекой

2. Выберите команду Language (Язык) > Settings (Настройки).
Отображается список языков конфигурации.
3. Выберите нужный язык в списке языков конфигурации.
4. Выберите шрифт, его стиль и размер, а также настройте другие параметры.

4.5.3 Создание нового языка

Введение

В текстовой библиотеке для каждого языка конфигурации необходимо создать столбец языка.

Автоматическое определение языка

Столбцы языков также автоматически создаются сразу после переключения языка проекта в редакторе, например Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Примечание

Чтобы языки были доступны в качестве языков среды исполнения, их необходимо определить в текстовой библиотеке.

Требования

Должен быть установлен язык.

Если новый язык принадлежит совершенно другой семье языков в отличие от предыдущего языка, необходимо также переключить язык операционной системы. Переключение языка операционной системы необходимо для привязки набора символов к правильной кодовой странице. Перезапустите операционную систему после переключения языка.

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите команду меню Language (Язык) > Add/Remove... (Добавить/удалить...).
Отобразится диалоговое окно Languages (Языки). В диалоговом окне Languages (Языки) содержатся списки All available languages (Все доступные языки) и Text library languages (Языки текстовой библиотеки).
3. Отметьте нужный язык в списке All available languages (Все доступные языки) и нажмите кнопку «>».
4. Чтобы предварительно определить новый столбец языка с текстовыми записями на языке, который уже был определен, выберите требуемый язык в поле выбора Define text for new languages with: (Определить текст для новых языков с помощью:).
5. Закройте диалоговое окно, нажав кнопку ОК.

Результаты

Создаются новые столбцы без записей для выбранных языков.

Дополнительные процедуры для языков с нелатинскими наборами символов

Если в языке используются нелатинские символы, назначьте соответствующий шрифт:

1. Выберите команду Language (Язык) > Settings... (Настройки...).

Языки, хранящиеся в текстовой библиотеке, отображаются в диалоговом окне для удобства пользователя.

2. Отметьте язык, для которого необходимо изменить шрифт.
3. Выберите шрифт и настройте свойства шрифта в диалоговом окне Font (Шрифт).
4. Закройте диалоговое окно, нажав кнопку ОК.

4.5.4 Удаление языка

Общая процедура

Если один из языков конфигурации больше не нужен в проекте, удалите столбец языка вместе со всеми связанными с ним текстовыми записями с помощью централизованной функции редактора Text Library (Текстовая библиотека).

Удаляйте отдельные языковые записи напрямую в объектах.

| ПРИМЕЧАНИЕ |
|--|
| Удаление языка без возможности восстановления Перед удалением языка обязательно убедитесь в том, что этот язык больше не требуется в проекте. При удалении языка все существующие тексты на этом языке безвозвратно удаляются. |

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите команду меню Language (Язык) > Add/Remove... (Добавить/удалить...).
Отобразится диалоговое окно Languages (Языки). В диалоговом окне Languages (Языки) содержатся списки All available languages (Все доступные языки) и Text library languages (Языки текстовой библиотеки).
3. Отметьте нужный язык в списке Text library languages (Языки текстовой библиотеки) и нажмите кнопку «<».
4. Закройте диалоговое окно Languages (Языки), нажав кнопку ОК.

Результаты

Столбцы выбранных языков безвозвратно удаляются из текстовой библиотеки.

4.5.5 Копирование ячеек или строк

Общая процедура

В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) можно копировать отдельные ячейки или строки в буфер обмена, а затем вставлять их из буфера обмена.

Процедура копирования ячейки

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите требуемую ячейку с текстом.
3. Выберите команду Edit (Правка) > Copy cell (Копировать ячейку). Можно также нажать значок  на панели инструментов или выбрать команду во всплывающем меню.

Результат копирования ячейки

Текст помещается в буфер обмена и становится доступным, в том числе для внешних приложений.

Процедура копирования строк

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите необходимые строки.
Для выбора несмежных строк щелкните их, удерживая нажатой клавишу CTRL.
3. Выберите команду Edit (Правка) > Copy line(s) (Копировать строки). Можно также нажать значок  на панели инструментов или выбрать команду во всплывающем меню.

Результат копирования строк

Отмеченные строки помещаются в буфер обмена и становятся доступными, в том числе для внешних приложений.

Процедура вставки ячеек или строк

1. Отметьте требуемую ячейку, в которую требуется вставить данные. При вставке строк отметьте первую строку, которую требуется вставить, в столбце ID (Идентификатор).
2. Выберите команду Edit (Правка) > Paste (Вставить). Можно также нажать значок  на панели инструментов или выбрать команду во всплывающем меню.

Результат вставки ячеек или строк

Скопированная ячейка или строки вставляются из буфера обмена в отмеченную ячейку или отмеченные строки.

При вставке строк в последней строке создаются новые строки с уникальными идентификаторами.

4.5.6 Удаление содержимого ячейки

Общая процедура

В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) можно удалять содержимое отдельных ячеек.

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите необходимую ячейку.
3. Выберите команду Edit (Правка) > Cell content (Содержимое ячейки). Можно также нажать значок  на панели инструментов или выбрать команду во всплывающем меню.

Результаты

Содержимое отмеченной ячейки удаляется.

4.5.7 Удаление строк или областей

Общая процедура

В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) можно удалить одну или несколько строк.

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Отметьте требуемую строку с текстом или несколько таких строк.
Для выбора несмежных строк щелкните их, удерживая нажатой клавишу CTRL.
3. Выберите команду Edit (Правка) > Delete line(s) (Удалить строки). Можно также нажать значок  на панели инструментов или выбрать команду во всплывающем меню.

Результаты

Отмеченные строки удаляются.

4.5.8 Поиск и замена текста

Общая процедура

В текстовой библиотеке при необходимости можно выполнять поиск и замену текста. Функцию Find and replace (Найти и заменить) можно при необходимости выполнить для конкретного языка и только в отмеченных областях.

Процедура поиска текста

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Отметьте строки с текстом, в которых требуется выполнить поиск текста.
3. Выберите команду Edit (Правка) > Find and replace (Найти и заменить).
Отобразится диалоговое окно Find and replace (Поиск и замена).
4. Введите искомое слово в поле Search for: (Найти:).
5. В поле Search in: (Искать в:) настройте следующие параметры .
 - Выберите поиск во всей текстовой библиотеке или только в отмеченной области.
 - Выберите All languages (Все языки) или конкретный язык конфигурации, на котором требуется выполнить поиск.
6. Чтобы настроить другие параметры поиска, нажмите кнопку "+".
Отображаются параметры поиска.
Установите флажки нужных параметров.
7. Запустите поиск, нажав кнопку Find next (Найти далее).
Курсор перемещается на первую ячейку с искомым текстом. Если искомый текст не существует, выводится сообщение.
8. Продолжите поиск, нажав кнопку Find next (Найти далее).
Если текст не обнаруживается, выводится сообщение.

Результат поиска текста

Если искомый текст существует, он выделяется в первом месте, где он был найден, в текстовой библиотеке.

Процедура замена текста

1. Отметьте строки с текстом, в которых требуется выполнить замену текста.
2. Выберите команду Edit (Правка) > Find and replace (Найти и заменить).
Отобразится диалоговое окно Find and replace (Поиск и замена).

4.5 Работа с текстовой библиотекой

3. Перейдите на вкладку Replace (Заменить).
4. Введите искомое слово в поле Search for: (Найти:).
5. Введите новое слово в поле Replace with: (Заменить на:).
6. Чтобы выполнить поиск во всей текстовой библиотеке, выберите Find in (Искать в) Complete Text Library (Вся текстовая библиотека).
7. чтобы выполнить поиск в отмеченной области, выберите Find in (Искать в) Current selection (Выбранная область).
8. Для поиска в текстах на всех языках установите флажок All languages (Все языки).
9. Для поиска в текстах на определенных языках выберите требуемые языки.
10. Чтобы настроить другие параметры поиска, нажмите кнопку «+».
Отображаются параметры поиска.
Установите флажки нужных параметров.
11. Чтобы заменить сразу все вхождения текста, нажмите кнопку Replace all (Заменить все).
12. Замените вхождения искомого текста, нажав кнопку Find next (Найти далее). Если требуется заменить найденное вхождение текста, нажмите кнопку Replace (Заменить). При нажатии кнопки Find next (Найти далее) курсор переходит к следующему вхождению текста.
Если искомый текст не существует, выводится сообщение.

Результат замены текста

Текст, который совпал с искомым текстом, заменяется в текстовой библиотеке.

4.5.9 Фильтрация данных, отображаемых в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)

Общая процедура

С помощью функции фильтрации можно выборочно отобразить текст в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

Тексты в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер)

Чтобы включить фильтрацию текстов в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) в первый раз, выполните следующие действия:

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите команду Tools (Сервис) > Filter (Фильтр). Можно также нажать кнопку  на панели инструментов.
3. Чтобы отобразить вид, нажмите кнопку Read (Прочитать) в области Graphics Designer (Графический дизайнер).

Для выполнения этой процедуры необходимо закрыть все кадры в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер). Процедура занимает несколько секунд. В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) создается внутренний файл.

Сразу после создания этого файла можно дополнительно выбрать редактор Graphics Designer (Графический дизайнер) в настройках фильтра. При внесении изменений в редактор Graphics Designer (Графический дизайнер) необходимо обновить текстовые ссылки. Для этого нажмите кнопку Update (Обновить) в области Graphics Designer (Графический дизайнер).

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите команду Tools (Сервис) > Filter (Фильтр). Можно также нажать кнопку  на панели инструментов.
Отображается диалоговое окно Filter Settings (Настройки фильтра). Отображаются и выбираются все доступные редакторы.
3. Снимите флажки редакторов, содержащих текст, который не требуется отображать.
4. Запустите операцию с помощью кнопки ОК.

Результаты

Отображается текст из выбранных редакторов. Пока включен фильтр, в строке состояния отображается следующая информация:

- Значок 
- Количество фильтрованных текстов

Отключение фильтра

Фильтр можно отключить, нажав Delete filter (Удалить фильтр) в диалоговом окне Filter Settings (Настройки фильтра).

4.5.10 Поиск несоответствий в конфигурации

Общая процедура

Несоответствия в конфигурации можно выявить с помощью функций фильтрации и Missing text (Отсутствующий текст).

Неиспользуемый текст

Настройка Not system text (Без системного текста) функции фильтрации означает следующее:

Текст, который существует в текстовой библиотеке, но не используется в конфигурации.

Not system text (Без системного текста)

Следующий текст также выводится с настройкой фильтра Not system text (Без системного текста):

- Текст используется, например в Global Script (Глобальные макросы).

Процедура отображения неиспользуемого текста

1. Выберите команду Tools (Сервис) > Filter (Фильтр). Можно также нажать этот значок  на панели инструментов.
Откроется диалоговое окно Filter (Фильтр). В нем отображаются все доступные редакторы.
2. Снимите флажки всех редакторов. Оставьте установленным только флажок Not system text (Без системного текста).
3. Начните вывод с помощью кнопки ОК.

Результаты

Отображается весь текст, который отсутствует в конфигурации.

Missing text (Отсутствующий текст)

С помощью функции Missing text (Отсутствующий текст) можно отобразить идентификаторы текстовых записей, которые удалены из текстовой библиотеки, но используются в конфигурации. Указывается также место использования текста.

Процедура Find missing text ID (Найти идентификатор отсутствующего текста)

1. Выберите команду Tools (Сервис) > Missing Text ID (Идентификатор отсутствующего текста).
Отображается диалоговое окно Missing Text ID (Идентификатор отсутствующего текста). Отображаются идентификаторы текстовых записей, которые не существуют, но используются в конфигурации.
2. Чтобы повторно создать отмеченную текстовую запись, нажмите кнопку Create (Создать).
Повторно создается идентификатор соответствующего текста.
Введите соответствующий текст в созданной строке.

Результаты

Повторно создается идентификатор текста.

4.5.11 Настройка внешнего вида текстовой библиотеки

Внешний вид редактора Text Library (Текстовая библиотека) можно настроить по своему усмотрению.

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите команду Tools (Сервис) > Options... (Параметры...). Можно также нажать кнопку  на панели инструментов.

Откроется диалоговое окно Options (Параметры).

3. Настройте требуемые свойства.

Настройки сразу вступают в силу.

Результаты

Изменяется внешний вид редактора Text Library (Текстовая библиотека).

Многоязычные кадры в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер)

5

5.1 Многоязычные кадры в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер)

Языки в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер)

В редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) можно создавать тексты для графических объектов на всех языках, установленных в операционной системе.

Текст, настроенный в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер), сохраняется вместе с каждым кадром. Текст можно экспортировать, перевести его с помощью внешнего приложения, а затем снова импортировать в WinCC. Текстовые записи можно экспортировать и импортировать с помощью Text Distributor. Если для кадров было настроено только несколько текстов, при необходимости можно ввести переведенные тексты в каждый кадр.

Объект текстовый список — это отдельный случай. С помощью текстового списка можно выбрать, где будет храниться настроенный текст: в самом кадре или в текстовой библиотеке. Текст хранится по умолчанию в кадре.

Примечание

Поддержка языков в операционной системе

Из языков операционной системы WinCC поддерживает только основные языки, т.е. английский (США), но не английский (Великобритания).

Переключение языков в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер)

При запуске графического дизайнера в качестве языка конфигурации назначается выбранный язык среды исполнения. Если требуется проверить перевод или ввести текст напрямую на другом языке, переключите язык конфигурации в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер). Для этого необходимо, чтобы требуемый язык конфигурации был установлен в операционной системе.

Чтобы переключить язык проекта, выберите меню View (Вид) > Language... (Язык...). В списке содержатся все языки, доступные в системе (основные языки).

После переключения языка все настроенные тексты станут отображаться на выбранном языке. Если язык еще не был выбран, вместо текстов на этом языке отображаются знаки вопроса.

Текущий язык проекта отображается в строке состояния редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).

Примечание

Другие языковые группы

Если только что выбранный язык принадлежит совершенно другой семье языков в отличие от предыдущего языка, необходимо также переключить язык операционной системы.

После этого перезапустите операционную систему.

Отображение текста для элементов управления

Текст, который отображается для элементов управления в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер), зависит от языка конфигурации, выбранном в проводнике WinCC.

Пример.

Конфигурация, например в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер), на азиатском языке. Чтобы правильно отобразить текст вставленного элемента управления, необходимо также выбрать азиатский язык в проводнике WinCC.

Ограничения

Специальные символы разных национальных языков (например, из восточно-европейской и азиатской группы языков) не следует использовать одновременно в одном кадре. Если кадр храниться на другом языке операционной системы, эти символы можно изменить в соответствии с кодовой страницей.

Решение

- Вариант 1:
Используйте разные кадры для разных языковых групп. Редактируйте и сохраняйте кадры с использованием соответствующих языковых настроек.
- Вариант 2:
Выберите азиатский язык операционной системы также для латинских шрифтов. Путем правки реестра можно изменить автоматические ассоциации шрифтов так, чтобы специальные латинские символы тоже отображались. Дополнительную информацию см. на страницах службы поддержки Microsoft.
Измените запись в реестре [HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\fontassoc\Associated CharSet] "ANSI(00)= с «yes» на «no».

| |
|---|
| ПРИМЕЧАНИЕ |
| Влияние операционной системы Всегда правьте реестр, соблюдая осторожность, поскольку это может привести к нежелательным проблемам в операционной системе! |

5.2 Свойства объектов кадров, зависящие от установленного языка

Способы ввода языка для объектов кадра

В зависимости от объекта кадра доступны разные способы ввода текста:

- В самом объекте, например в случае со статическим текстом
- В Configuration Dialog (Диалоговое окно настройки), например для названия кнопки
- Диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта):

В свойствах объекта введите большую часть текста напрямую или в других диалоговых окнах, например Tooltips (Подсказки), Output Text (Текст вывода), Text Attributes (Атрибуты текста).

Дополнительную информацию о настройке графических объектов см. в главе "Создание кадров процесса" справочной системы WinCC.

Свойства объекта, зависящие от установленного языка

Объекты редактора *Graphics Designer* (Графический дизайнер) обладают разными свойствами, которые в свою очередь имеют разные языковые характеристики. Кроме названий окон интеллектуальных объектов, окон кадров/окон приложений и некоторых элементов управления WinCC, можно изменять язык для всех свойств объектов.

Свойство Text (Текст)

Objects (Объекты): Static text (Статический текст), Text list (Текстовый список), Button (Кнопка), Checkbox (Флажок), Radio Button (Переключатель), Multiple row text (Многострочный текст), List field (Список), Combo-box (Выпадающий список)

Свойство Font (Шрифт)

Objects (Объекты): Static text (Статический текст), I/O field (Поле ввода-вывода), Bar (Гистограмма), Group display (Групповой индикатор), Text list (Текстовый список), Multiple row text (Многострочный текст), List field (Список), Combo-box (Выпадающий список)

Свойство Tooltip (Подсказка)

Objects (Объекты): Все объекты, кроме Picture Window (Окно кадра) и Application Window (Окно приложения)

Особые функции: Подсказки можно настроить на нескольких языках, не настраивая шрифт. При настройке подсказок с использованием нелатинских шрифтов в среде исполнения необходимо выбрать соответствующий шрифт на "Панели управления" операционной системы:

- Windows XP:
 - Нажмите кнопку «Дополнительно» в меню «Пуск» > «Настройка» > «Панель управления» > «Экран» > «Оформление».
 - В списке выберите элемент «Всплывающая подсказка».

- Выберите шрифт.

- Windows Vista:
 - Нажмите кнопку «Дополнительно» в меню «Пуск» > «Панель управления» > «Экран» > «Внешний вид и темы» > «Изменить цветовую схему».
 - В списке выберите элемент «Всплывающая подсказка».
 - Выберите шрифт.

Обратите внимание на то, что при изменении языка операционной системы также изменяются подсказки во всех других приложениях Windows.

Свойство Window Header (Заголовок окна)

Objects (Объекты): Picture Window (Окно кадра), Application Window (Окно приложения)

Объекты ActiveX

Некоторые объекты ActiveX обладают текстовыми свойствами, например Column Name (Имя столбца), Window Title (Заголовок окна) или Axis Label (Метка оси), для которых невозможно изменить язык. В WinCC эти свойства хранятся на всех языках, установленных вместе с WinCC, и правильно отображаются в среде исполнения. При настройке на языке, который не был установлен вместе с WinCC, эти элементы отображаются в среде исполнения на языке по умолчанию для среды исполнения (английский).

При настройке переключения языка с нелатинскими шрифтами используйте нейтральный язык для этих свойств элементов управления ActiveX, например английский без специального шрифта. Если для этих свойств объектов был выбран нелатинский шрифт, этот шрифт используется для каждого отображаемого языка.

Примечание

Alarm Control с конфигурацией на азиатских языках

Чтобы добавить элемент управления Alarm Control в кадр на азиатском языке, при первом запуске редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) в редактор Text Library (Текстовая библиотека) будут вставлены азиатские тексты, например названия столбцов.

5.3 Экспорт и импорт текстов из кадров

Введение

Текст в редакторе *Graphics Designer* (Графический дизайнер) можно перевести следующими способами:

- Перевод с помощью внешнего приложения
При больших объемах текста рекомендуется перевести его с помощью внешнего приложения.
- Прямой ввод переведенного текста в редакторе *Graphics Designer* (Графический дизайнер).

Выберите требуемый язык конфигурации.

В этой главе описаны процедуры экспорта и импорта текста с помощью Text Distributor.

Примечание

Текст из текстовых списков

Текстовые записи из текстовых списков, хранящихся в текстовой библиотеке, сохраняются в файл <Описание>_GraphicsDesignerReferences.

Перевод с помощью внешнего приложения

Путем перевода текстов с помощью внешнего приложения можно легко и удобно создавать многоязычные проекты.

Чтобы понять, следует ли использовать этот способ перевода, отобразите объем текста с помощью команды Tools (Сервис) > Statistics (Статистика).

Перевод с помощью внешнего приложения состоит из 3 этапов:

1. Экспорт текста
2. Перевод текста
3. Импорт переведенного текста

Экспорт и импорт следует выполнять с помощью Text Distributor.

Text Distributor позволяет выполнять следующие операции:

- Можно экспортировать из проекта все кадры или только отдельные кадры.
- Можно создать по одному отдельному файлу для каждого кадра.
- Можно экспортировать все целевые языки или создать по одному отдельному файлу для каждого языка. Это выгодно, если требуется распределить текст между несколькими переводчиками. Следите за тем, чтобы не производились структурные изменения файлов (например, изменение порядка столбцов).

Требования

Все языки, которые требуется перевести, должны существовать в редакторе Text Library (Текстовая библиотека). Текст, который требуется перевести во всех кадрах и объектах кадров, должен быть настроен хотя бы на одном языке.

Соблюдайте следующие правила во время настройки:

- Длина текста

При настройке объектов кадров для нескольких языков учитывайте разную длину текста на разных языках. Текст на французском языке примерно на 50% длиннее того же текста на немецком языке. Настраивайте соответствующие размеры для графических объектов.

- Adapt Border (Подгонять границу)

Для объекта Static Text (Статический текст) в диалоговом окне Object Properties (Свойства объекта) можно настроить этот атрибут, установив значение Yes (Да) для Properties (Свойства) > Miscellaneous (Разное) > Adapt Border (Подгонять границу). После этого граница текста будет автоматически изменяться в соответствии с содержимым.

Процедура экспорта текстов

Примечание

Языки, доступные для экспорта и импорта

В Text Distributor для экспорта доступны только те языки, которые принадлежат одной языковой группе и используют одну кодовую страницу.

Например, если требуется экспортировать текст на азиатском языке, в операционной системе необходимо выбрать ассоциированный язык операционной системы. Только после этого станут доступными ассоциированные языки.

Английский язык доступен всегда.

ПРИМЕЧАНИЕ

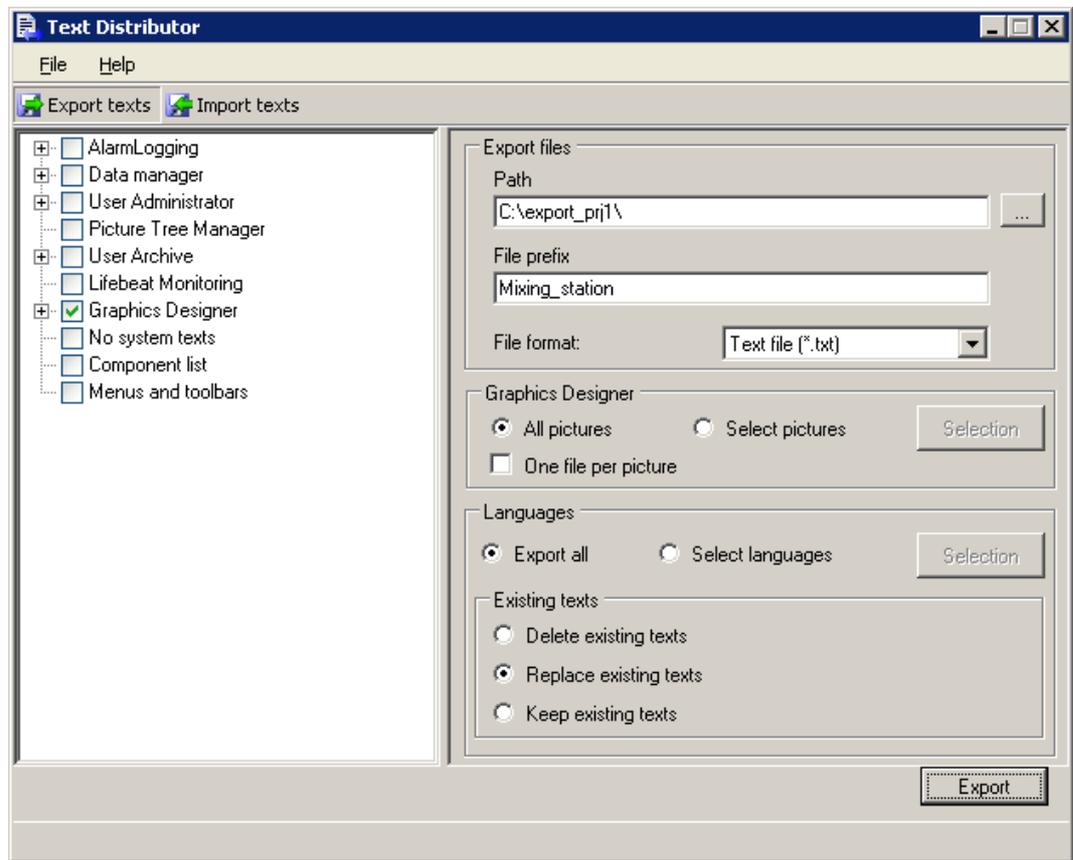
Недопустимый формат файла

При выборе формата «*.csv» для экспорта в программе Excel файл Unicode преобразуется в файл ANSI.

Если требуется отредактировать экспортированные данные с помощью Excel, выберите формат файла «*.txt» во время экспорта.

1. Запустите редактор Graphics Designer (Графический дизайнер).
2. Выберите команду Tools (Сервис) > Text Import & Export... (Импорт и экспорт текста).

Открывается Text Distributor. В окне выбора слева установлен флажок только редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).



3. В поле Path: (Путь:) в области Export files (Экспорт файлов) укажите путь к папке, в которой хранятся файлы экспорта.
4. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите понятное описание.
Все файлы экспорта создаются с именем, которое начинается с этого описания.
5. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат «*.txt» или «*.csv».
6. Настройте параметры экспорта.

Если требуется экспортировать текст только из отдельных кадров в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер):

- Начните выбирать нужные кадры в области Graphics Designer (Графический дизайнер) с помощью кнопки Selection (Выбор).

Если требуется создать отдельный файл экспорта для каждого кадра:

- Установите флажок One file per picture (По одному файлу для каждого кадра) в области Graphics Designer (Графический дизайнер).

Если требуется экспортировать отдельные языки:

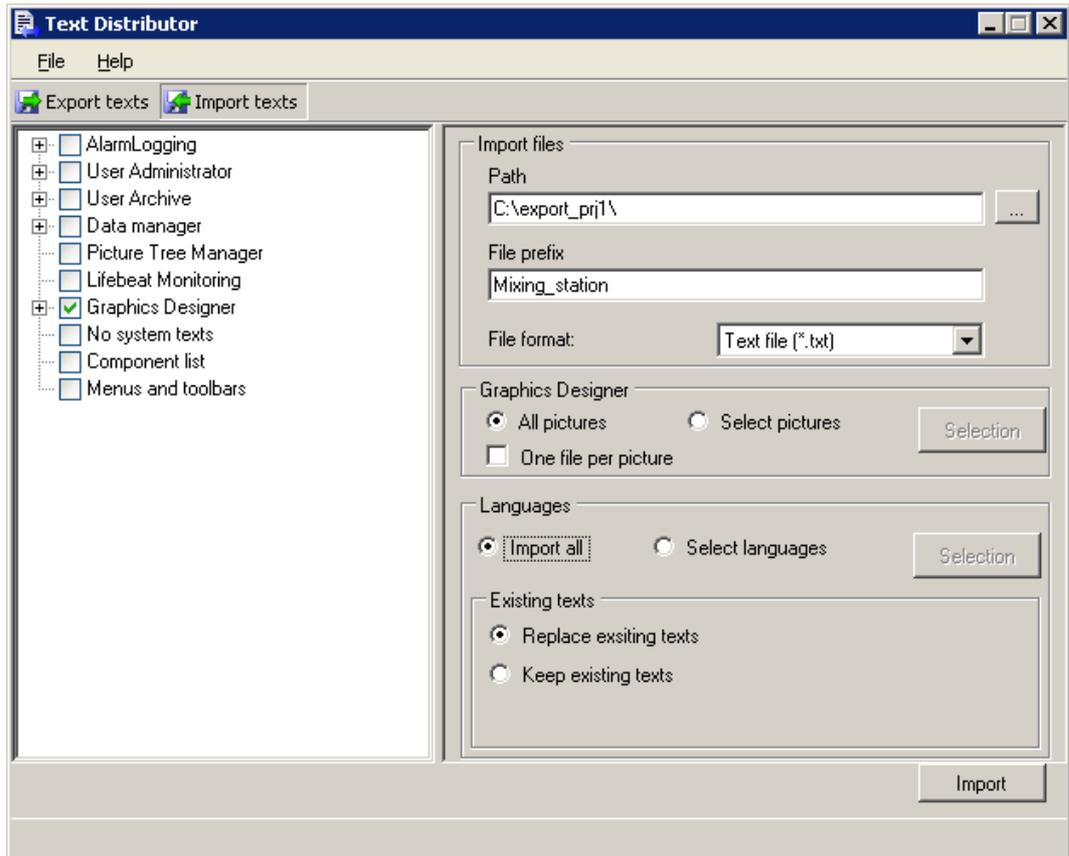
- Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).
7. Выберите действие для существующего текста.
- Если требуется удалить существующие файлы экспорта:
- Выберите Delete existing texts (Удалить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).
- Если требуется заменить текст в существующих файлах экспорта:
- Выберите Replace existing texts (Заменить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).
- Если не требуется перезаписывать текст в существующих файлах экспорта.
- Выберите Retain existing texts (Сохранить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).
8. Запустите процесс экспорта с помощью кнопки Export (Экспортировать).
- Дополнительную информацию об этой процедуре см. в главе « ».

Перевод текста

После экспорта текст сохраняется в файлах CSV. Дополнительную информацию о переводе текста см. в главе « ».

Процедура импорта текстов

1. Запустите редактор Graphics Designer (Графический дизайнер).
2. Выберите команду Tools (Сервис) > Text Import & Export... (Импорт и экспорт текста).
Открывается Text Distributor. В окне выбора слева установлен флажок только редактора Graphics Designer (Графический дизайнер).
3. Выберите вкладку Import text (Импорт текста).



4. В поле Path: (Путь:) в области Import files (Импорт файлов) укажите путь к папке, где находятся файлы, которые требуется импортировать.
5. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется импортировать текст.
6. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите описание, с которым был экспортирован текст.
Все файлы экспорта были созданы с именем, которое начинается с этого описания.
Отображаются объекты, которые доступны для импорта.
7. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат текстов.
8. Настройте параметры импорта.
Если требуется импортировать текст только из отдельных кадров в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер):

- Начните выбирать нужные кадры в области *Graphics Designer* (Графический дизайнер) с помощью кнопки *Selection* (Выбор).
- Если во время экспорта для каждого файла было создано по одному кадру, установите флажок *One file per picture* (По одному файлу для каждого кадра).

Если требуется импортировать отдельные языки:

- Начните выбирать нужные языки в области *Languages* (Языки) с помощью кнопки *Selection* (Выбор).

9. Выберите действие для существующего текста.

Если требуется заменить существующие текстовые записи:

- Выберите *Replace existing texts* (Заменить существующие тексты) в области *Existing texts* (Существующие тексты).

Если не требуется перезаписывать существующие текстовые записи:

- Выберите *Retain existing texts* (Сохранить существующие тексты) в области *Existing texts* (Существующие тексты).

10. Запустите процесс импорта, нажав *Import* (Импорт).

Дополнительную информацию об этой процедуре см. в главе " ".

После импорта проверьте переводы в среде исполнения или редакторе *Graphics Designer* (Графический дизайнер). Сбросьте язык среды исполнения соответствующим образом.

5.4 Настройка объектов кадров для дополнительных языков в редакторе *Graphics Designer* (Графический дизайнер)

Введение

Тексты, которые настраиваются в кадрах, хранятся не в текстовой библиотеке, а в самом кадре.

В этой главе приводятся описания процедур, используемых для вставки переведенных текстовых записей напрямую в редактор *Graphics Designer* (Графический дизайнер). Эти процедуры в основном подходят для небольших объемов текста.

Соблюдайте следующие правила во время настройки:

Длина текста

При настройке объектов кадров для нескольких языков учитывайте разную длину текста на разных языках. Текст на французском языке примерно на 50% длиннее того же текста на немецком языке. Настраивайте соответствующие размеры для графических объектов.

Adapt Border (Подгонять границу)

Для объекта *Static Text* (Статический текст) в диалоговом окне *Object Properties* (Свойства объекта) можно настроить этот атрибут, установив значение *Yes* (Да) для *Properties* (Свойства) > *Miscellaneous* (Разное) > *Adapt Border* (Подгонять границу). После этого граница текста будет автоматически изменяться в соответствии с содержимым.

Некоторые графические объекты обладают элементами, для которых невозможно установить шрифт. Для текста этих элементов следует выбрать нейтральный язык, например английский.

Примечание

Text list (Текстовый список)

Объект текстовый список — это отдельный случай. При настройке текстового списка для нескольких языков см. раздел «Настройка текстового списка на нескольких языках».

При настройке поля ввода-вывода обратите внимание на то, что *WinCC* поддерживает только цифры для ввода значения в виде арабских цифр (1, 2, 3 и т.д.).

Основная процедура

Для настройки объектов кадра на нескольких языках выполните следующие действия:

1. Сначала выберите предпочтительный язык для всех кадров и объектов кадров.
2. Переключение языка конфигурации в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер).
3. Введите переведенный текст напрямую в объектах на соответствующем языке.
Непереведенный текст отображается в виде вопросительных знаков.

Альтернативные процедуры

В большинстве случаев доступно несколько способов ввода названий в объектах кадра, например:

- В диалоговом окне Object Properties (Свойства объекта) в области Font (Шрифт) в поле Text (Текст).

Можно выбрать шрифт.

- Откроется диалоговое окно Configuration (Конфигурация).

Можно выбрать шрифт.

В окне ввода можно будет открыть диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта):

- Для ввода текста (альтернатива вводу напрямую).

Шрифт невозможно выбрать.

- Для ввода подсказок.

Шрифт невозможно выбрать.

- Для ввода текста для текстового списка.

Шрифт невозможно выбрать.

Примечание

В случае с нелатинскими шрифтами текст в поле ввода иногда отображается неправильно, даже если выбран правильный шрифт, однако кадр отображается правильно в среде исполнения. Эту проблему можно решить путем ввода текста в другом редакторе (например, Word), его копирования и вставки в поле ввода. При необходимости выберите одинаковые методы ввода в исходном и целевом приложениях для правильной работы операций копирования и вставки.

В WinCC невозможно выбрать шрифт для подсказок. Текст с нелатинским шрифтом отображается в среде исполнения правильно, если на «Панели управления» операционной системы выбран соответствующий шрифт для подсказок. При настройке проекта для латинских и нелатинских шрифтов после переключения языка необходимо выбрать соответствующий шрифт для подсказок в операционной системе.

Дополнительную информацию о настройке графических объектов см. в главе «Создание кадров процесса» справочной системы WinCC.

5.5 Настройка текстового списка на нескольких языках

Особые характеристики текстового списка

Выберите место хранения настроенного текста из текстового списка: в кадре или в текстовой библиотеке.

Для экспорта с помощью Text Distributor текст из текстовых списков добавляется в следующие файлы экспорта:

- При хранении текста непосредственно в кадре
 - Только в файле экспорта графического дизайнера или в соответствующем файле кадра
- При хранении текста в текстовой библиотеке
 - В файле экспорта графического дизайнера или в соответствующем файле кадра
 - В файле экспорта <Описание>_GraphicsDesignerReferences

Процедура

1. Запустите редактор Graphics Designer (Графический дизайнер).
2. С помощью всплывающего меню текстового списка откройте диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта).
3. На вкладке Properties (Свойства) активируйте группу Output/Input (Вывод/Ввод).
4. Дважды щелкните Assignments (Назначения).
Отображается диалоговое окно Textlist assignments (Назначения текстового списка).
5. Введите Range type (Тип диапазона), Value range (Диапазон значений) и требуемый текст для каждого значения/диапазона значений.
6. Подтвердите ввод, нажав ОК.
7. Если требуется сохранить текст в кадре:
 - Экспортируйте текст с помощью Text Distributor и переведите его с помощью внешнего приложения.
Дополнительную информацию о Text Distributor см. в главе « ».
 - Можно также изменить язык конфигурации в редакторе Graphics Designer (Графический дизайнер) и ввести переведенный текст соответствующим образом.
8. Если тексты требуется сохранить в текстовой библиотеке и перевести:
 - На вкладке Properties (Свойства) активируйте группу Miscellaneous (Разное).
 - После этого дважды щелкните Text Reference (Текстовая ссылка).
Значение по умолчанию no (нет) изменяется на yes (да). При этом текстовые записи сохраняются в текстовой библиотеке.
 - Экспортируйте текст с помощью Text Distributor и переведите его с помощью внешнего приложения.

Дополнительную информацию о Text Distributor см. в главе «Экспорт и импорт текстов для перевода».

- Можно также запустить редактор Text Library (Текстовая библиотека) и перевести текст непосредственно в соответствующих столбцах языков.

Дополнительную информацию о переводе текста в текстовой библиотеке см. в главе « ».

Дополнительную информацию о разработке и настройке текстовых списков см. в главе «Создание кадров процесса» справочной системы WinCC.

Многоязычные сообщения в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

6

6.1 Многоязычные сообщения

Языки в Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

Следующие текстовые записи системы сообщений хранятся централизованно в текстовой библиотеке:

- Текстовые записи, настроенные пользователем
- Текст по умолчанию из WinCC

Например, названия по умолчанию для классов сообщений и блоков сообщений

Создание текстовых записей по умолчанию в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)

В редакторе Text Library (Текстовая библиотека) создаются языки. Текстовые записи по умолчанию вводятся напрямую в соответствующие столбцы языков. Стандартные тексты также включаются в систему сообщений WinCC.

- Запустите редактор Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) в WinCC. Не открывайте редактор Text Library (Текстовая библиотека), пока не сделаете этого.

При соблюдении этого порядка действий все стандартные тексты на установленных языках WinCC будут уже добавлены в текстовую библиотеку.

Настройка с помощью SIMATIC STEP7

При передаче текста для системы сообщений из SIMATIC Manager он тоже сохраняется в текстовой библиотеке.

Компиляция текстов сообщений

Текстовые записи можно перевести следующими способами:

- С помощью внешнего приложения после экспорта с помощью Text Distributor
- В редакторе Text Library (Текстовая библиотека)
- В редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

Примечание

Если возможно, выберите одинаковый язык для графического интерфейса WinCC и конфигурации в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов), чтобы избежать неоднородных языков в графическом интерфейсе в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

Объекты сообщений, зависящие от установленного языка

В редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) можно искать пользовательские и стандартные тексты, которые хранятся в текстовой библиотеке:

- Пользовательские тексты

Пользовательские тексты настраиваются пользователем. Пользовательские текстовые записи содержат следующую информацию:

- Имена классов сообщений
- Имена блоков сообщений
- Имена типов сообщений
- Текст сообщений
- Место ошибки

Пользовательские текстовые записи добавляются сразу после ввода в текстовой библиотеке.

- Стандартные тексты

Стандартные текстовые записи представлены на языках, установленных вместе с WinCC. Стандартные текстовые записи добавляются в соответствующий столбец языка в текстовой библиотеке при первоначальном вызове редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) или при создании системных сообщений WinCC. Стандартные тексты являются именами по умолчанию для классов сообщений, типов сообщений и блоков сообщений. Стандартные текстовые записи можно изменить в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) или Text Library (Текстовая библиотека).

- Информационные тексты

Информационные текстовые записи также являются пользовательскими текстовыми записями. Текст справки не хранится в текстовой библиотеке и его язык невозможно изменить. Тексты справки следует использовать только при настройке только для одного языка или ввода текстов на «нейтральном» языке, например английском.

Информационный текст можно ввести в специальном окне ввода в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Примечание

При выборе для проекта языка, не установленного в WinCC, стандартные тексты вводятся не на выбранном языке проекта, а на текущем языке интерфейса. Поэтому необходимо уделять особое внимание переводу этих текстов.

6.2 Экспорт и импорт текстовых записей сообщений для перевода

Общая процедура

Текст в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) можно перевести следующими способами:

- External translation

При больших объемах текста рекомендуется перевести его с помощью внешнего приложения.

- Прямой ввод переведенных текста в соответствующих столбцах языков в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)
- Прямой ввод переведенного текста в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Перевод с помощью внешнего приложения

Путем перевода текстов с помощью внешнего приложения можно легко и удобно создавать многоязычные проекты.

Чтобы понять, следует ли использовать этот способ перевода, отобразите объем текста с помощью команды Tools (Сервис) > Statistics (Статистика).

Перевод с помощью внешнего приложения состоит из 3 этапов:

1. Экспорт текста
2. Перевод текста
3. Импорт переведенного текста

Экспорт и импорт следует выполнять с помощью Text Distributor.

Процедура экспорта текстов

Примечание

Языки, доступные для экспорта и импорта

В Text Distributor для экспорта доступны только те языки, которые принадлежат одной языковой группе и используют одну кодовую страницу.

Например, если требуется экспортировать текст на азиатском языке, в операционной системе необходимо выбрать ассоциированный язык операционной системы. Только после этого станут доступными ассоциированные языки.

Английский язык доступен всегда.

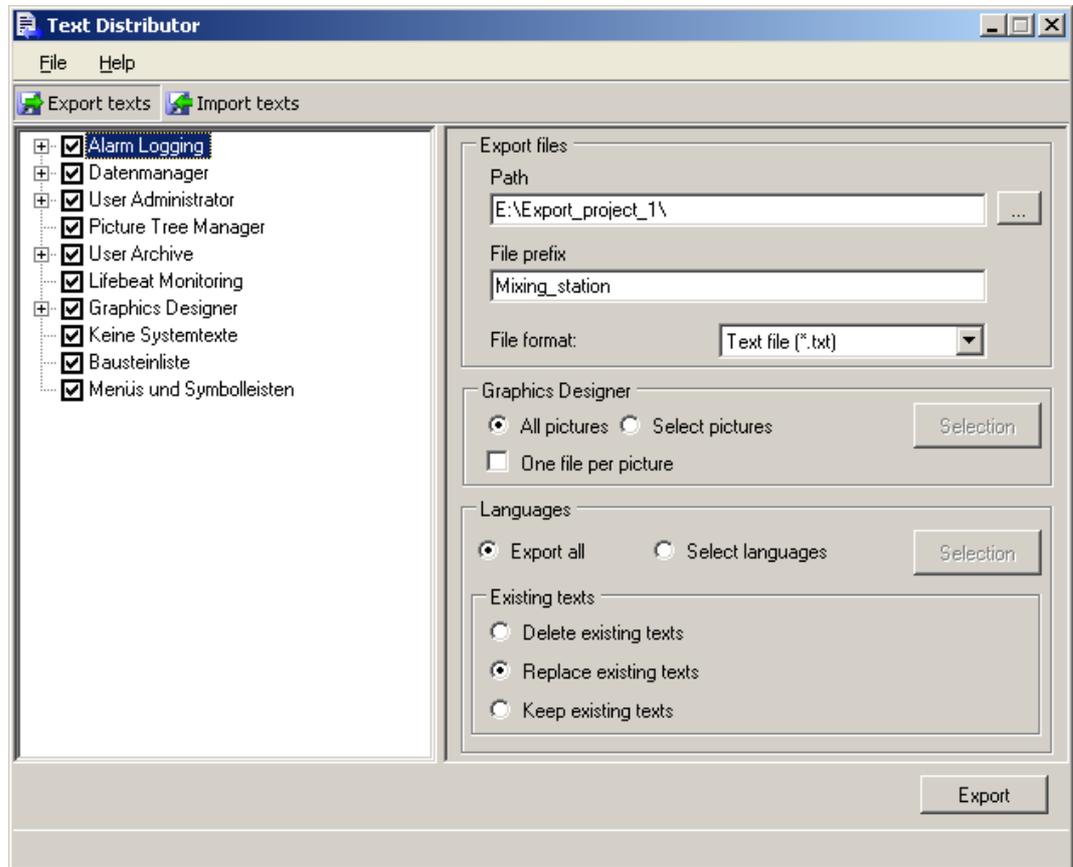
ПРИМЕЧАНИЕ

Недопустимый формат файла

При выборе формата «*.csv» для экспорта в программе Excel файл Unicode преобразуется в файл ANSI.

Если требуется отредактировать экспортированные данные с помощью Excel, выберите формат файла «*.txt» во время экспорта.

1. Откройте Text Distributor в проводнике WinCC.



2. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется экспортировать текст. При необходимости установите или снимите флажки отдельных объектов в редакторах.
3. В поле Path: (Путь:) в области Export files (Экспорт файлов) укажите путь к папке, в которой хранятся файлы экспорта.
4. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите понятное описание.
Все файлы экспорта создаются с именем, которое начинается с этого описания.
5. В поле File format: (Формат файла:) выберите требуемый формат.
6. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат «*.txt» или «*.csv».
7. Настройте параметры экспорта.

Если требуется экспортировать отдельные языки:

- Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).

8. Выберите действие для существующего текста.

Если требуется удалить существующие файлы экспорта:

- Выберите Delete existing texts (Удалить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

Если требуется заменить текст в существующих файлах экспорта:

- Выберите Replace existing texts (Заменить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

Если не требуется перезаписывать текст в существующих файлах экспорта.

- Выберите Retain existing texts (Сохранить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

9. Запустите процесс экспорта с помощью кнопки Export (Экспортировать).

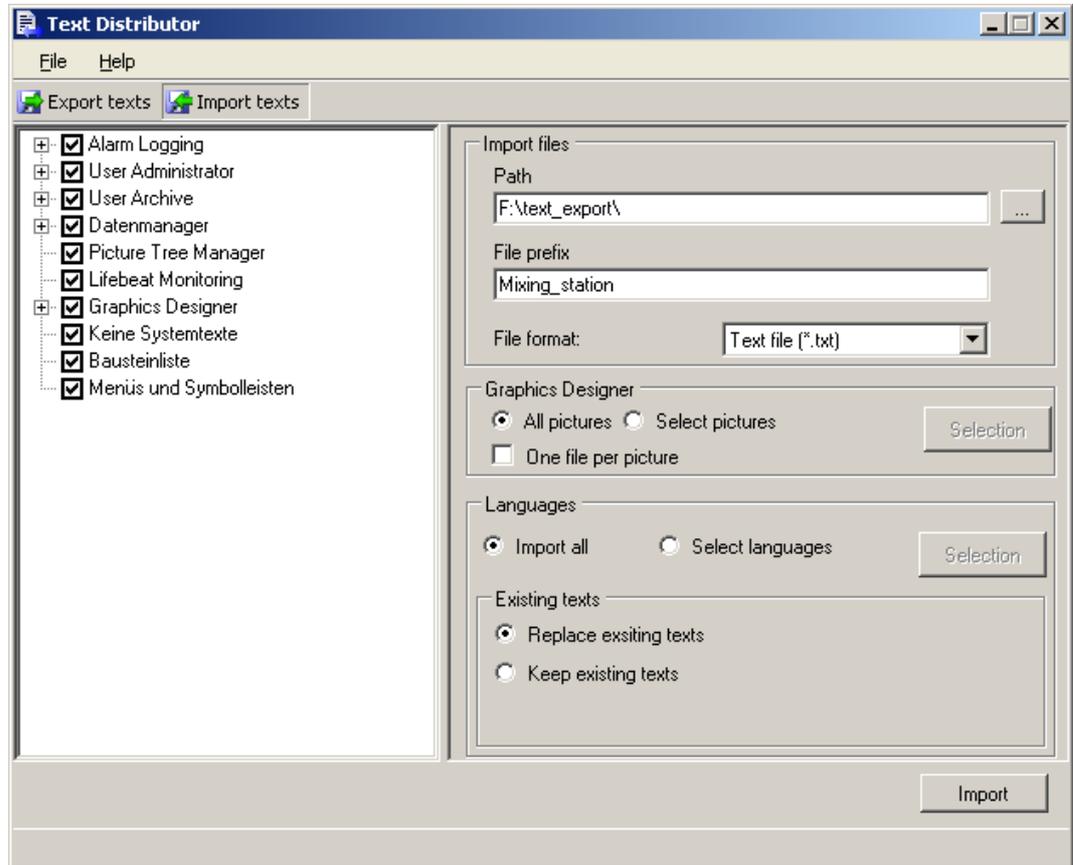
Дополнительную информацию об этой процедуре см. в главе « ».

Перевод текста

После экспорта текст сохраняется в файлах CSV. Дополнительную информацию о переводе текста см. в главе « ».

Процедура импорта текстов

1. Откройте Text Distributor в проводнике WinCC.
Открывается Text Distributor.
2. Выберите вкладку Import text (Импорт текста).



3. В поле Path: (Путь:) в области Import files (Импорт файлов) укажите путь к папке, в которой были сохранены импортированные файлы.
4. Установите или снимите флажки редакторов, из которых требуется импортировать текст.
5. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите описание, с которым был экспортирован текст.
Все файлы экспорта были созданы с именем, которое начинается с этого описания.
Отображаются объекты, которые доступны для импорта.
6. В поле File format: (Формат файла:) выберите формат текстов.
7. Настройте параметры импорта.
Если требуется импортировать отдельные языки:
 - Начните выбирать нужные языки в области Languages (Языки) с помощью кнопки Selection (Выбор).

8. Выберите действие для существующего текста.

Если требуется заменить существующие текстовые записи:

- Выберите Replace existing texts (Заменить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

Если не требуется перезаписывать существующие текстовые записи:

- Выберите Retain existing texts (Сохранить существующие тексты) в области Existing texts (Существующие тексты).

9. Запустите процесс импорта, нажав Import (Импорт).

Дополнительную информацию об этой процедуре см. в главе " ".

Проверка перевода

После импорта проверьте перевод текста в среде исполнения или редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов). Сбросьте язык среды исполнения соответствующим образом.

6.3 Перевод текстовых записей сообщений в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)

Общая процедура

Текстовые записи в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) можно перевести следующими способами:

- Перевод с помощью внешнего приложения
При больших объемах текста рекомендуется перевести его с помощью внешнего приложения.
- Прямой ввод переведенных текстовых записей в соответствующих столбцах языков в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)
- Прямой ввод переведенных текстовых записей в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Ввод переведенных текстовых записей в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)

Текстовые записи из редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) хранятся в текстовой библиотеке. Переведенные текстовые записи можно ввести напрямую в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) в соответствующих столбцах языков.

Примечание

Если возможно, выберите одинаковый язык для графического интерфейса WinCC и конфигурации в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов), чтобы избежать неоднородных языков в графическом интерфейсе в редакторе Text Library (Текстовая библиотека).

Примечание

В качестве языка конфигурации выбран язык, который не был установлен вместе с WinCC

При выборе для проекта языка, не установленного в WinCC, стандартные тексты вводятся не на выбранном языке проекта, а на текущем языке интерфейса. Поэтому необходимо уделять особое внимание переводу этих текстов.

Процедура

1. Запустите редактор Text Library (Текстовая библиотека).
2. Выберите команду Tools (Сервис) > Filter (Фильтр). Можно также нажать этот значок  на панели инструментов.

Откроется диалоговое окно Filter (Фильтр). В нем отображаются и выбираются все доступные редакторы.

3. Снимите флажки всех редакторов, кроме Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).
4. Начните вывод с помощью кнопки ОК.

Отображаются только текстовые записи из редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

5. При необходимости измените шрифт централизованно для каждого языка.
6. Введите переведенные текстовые записи в соответствующих столбцах языков.

6.4 Перевод текстовых записей сообщений в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

Общая процедура

Текстовые записи в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) можно перевести следующими способами:

- Перевод с помощью внешнего приложения
При больших объемах текста рекомендуется перевести его с помощью внешнего приложения.
- Прямой ввод переведенных текстовых записей в соответствующих столбцах языков в редакторе Text Library (Текстовая библиотека)
- Прямой ввод переведенных текстовых записей в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Ввод переведенных текстовых записей в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

При запуске редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) в качестве языка проекта назначается выбранный язык среды исполнения. Если требуется проверить перевод или ввести текст напрямую на другом языке, переключите язык конфигурации в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

Требуемый язык проекта должен быть установлен в операционной системе.

Чтобы переключить язык проекта, выберите View меню (Вид) > Language (Язык). В списке содержатся все языки, доступные в системе (основные языки).

После переключения языка все настроенные тексты станут отображаться на выбранном языке. Текстовые поля будут пустыми или они будут отображаться на выбранном языке интерфейса пользователя, если еще не был задан язык.

Заданный язык проекта отображается в строке состояния редактора Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).

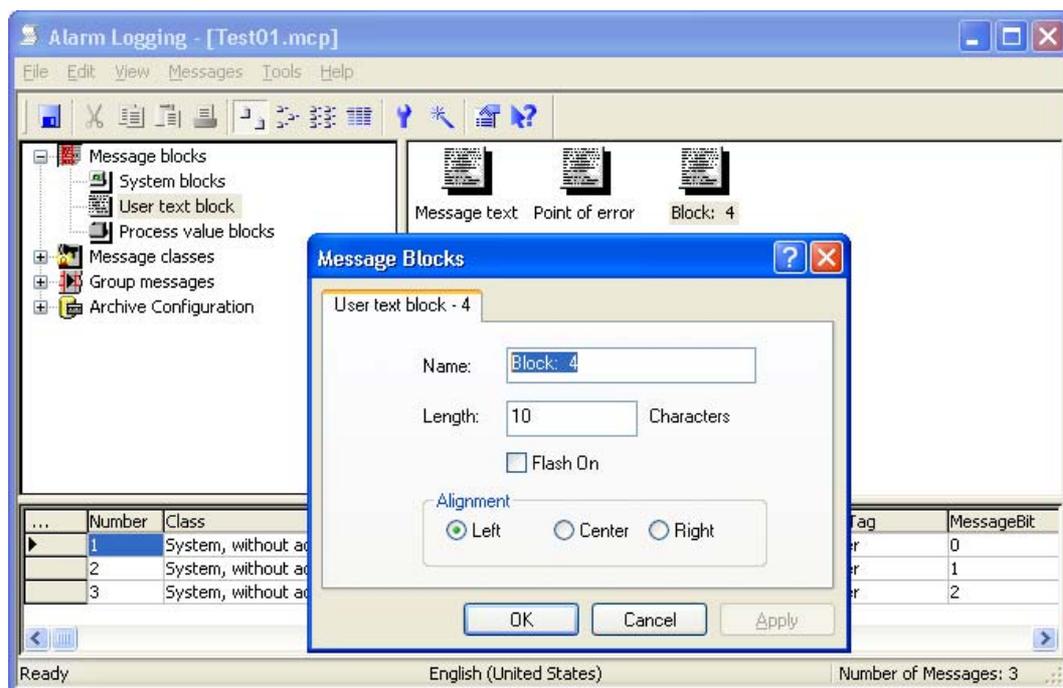
Альтернативные процедуры

Тексты Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов), зависящие от установленного языка, можно вводить в разных диалоговых окнах.

Пользовательские тексты

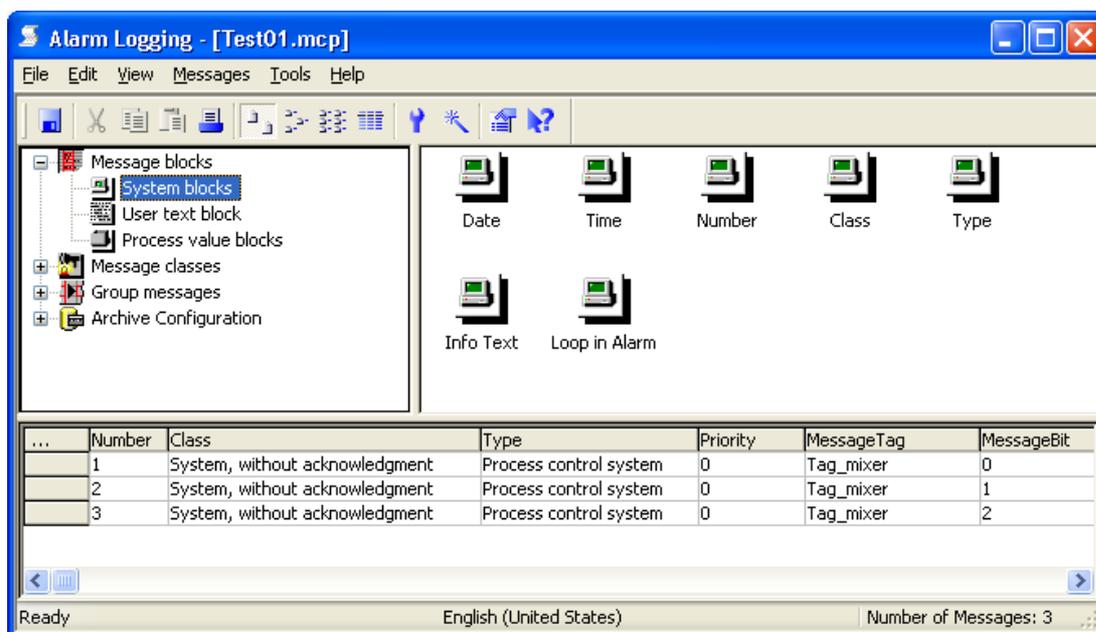
Пользовательские тексты (тексты сообщений, имена для классов сообщений, типов сообщений, блоков сообщений и т.д.) можно настроить отдельно для каждого сообщения:

- Тексты сообщений: Непосредственно в поле Message Text (Текст сообщения) в представлении таблицы в редакторе Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)
- В диалоговом окне Object Properties (Свойства объекта) соответствующего сообщения (всплывающее меню > Properties (Свойства)) на вкладке Text (Текст) в поле Message Text (Текст сообщения) или Point of Error (Место ошибки)
- В редакторе Text Library (Текстовая библиотека)
- В диалоговом окне Object Properties (Свойства объекта) для класса сообщений/типа сообщений/блока сообщений



Стандартные тексты

Стандартными текстами называются имена для классов сообщений, типов сообщений и блоков сообщений, а также системных сообщений, предусмотренных в WinCC на установленных в WinCC языках. В WinCC эти текстовые записи назначены по умолчанию для самых часто используемых блоков, типов и классов сообщений. Эти текстовые записи можно изменять.



Стандартные тексты можно вводить следующим способом:

- Диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта):
Откройте диалоговое окно Object properties (Свойства объекта), дважды щелкнув соответствующий значок. Перевод следует вводить напрямую при малом объеме текста.
- В редакторе Text Library (Текстовая библиотека):
Введите переводы в редакторе Text Library (Текстовая библиотека) при настройке с помощью нелатинских шрифтов, поскольку здесь можно задать шрифт с помощью централизованной операции. При большом объеме текста рекомендуется использовать функции экспорта и импорта текстовой библиотеки и перевести тексты с помощью внешнего приложения.

Информационные тексты

Текст справки также считается пользовательским текстом. Текст справки не хранится в текстовой библиотеке и его невозможно настроить для нескольких языков. Дважды щелкните поле Info text (Информационный текст) в представлении таблицы и в поле ввода Info text (Информационный текст) введите информационный текст.

Основная процедура

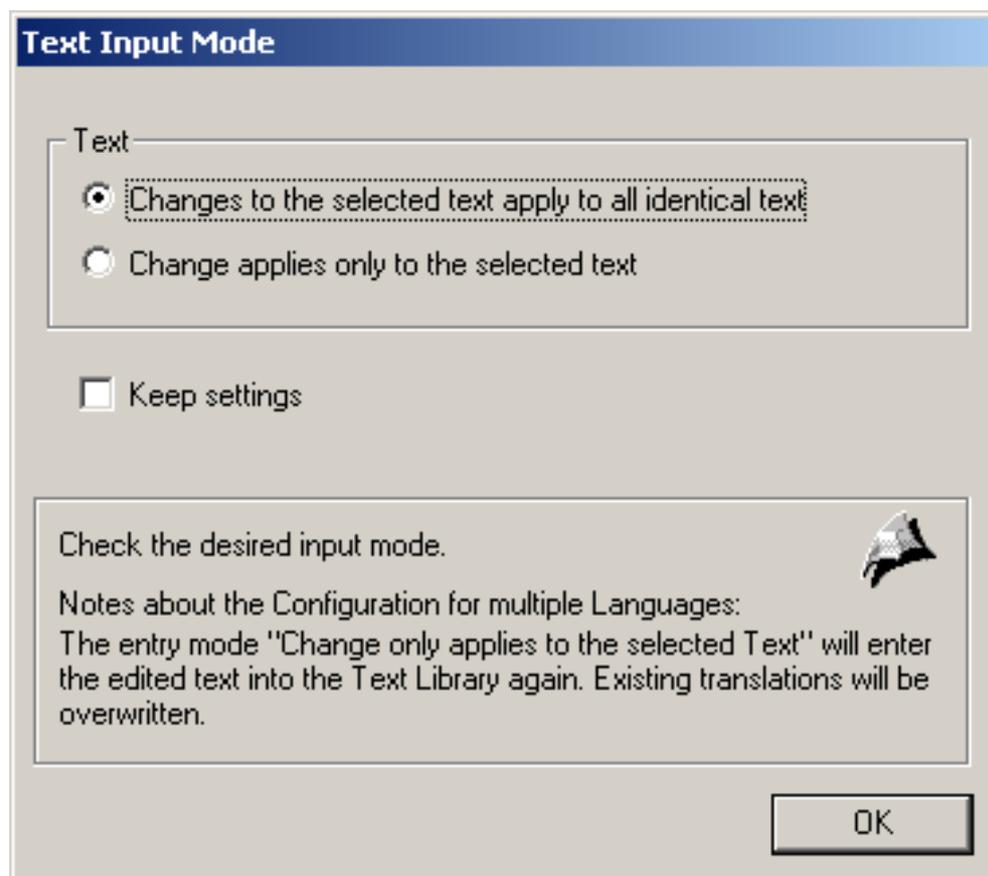
1. Откройте редактор Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов).
2. Выберите команду View (Вид) > Language... (Язык...), чтобы определить язык конфигурации.
3. Настройте все тексты системы сообщений на предпочтительном языке. Дополнительную информацию о настройке сообщений см. в главе "Структура системы сообщений" справочной системы WinCC.
4. Переключите язык конфигурации с помощью команды меню View (Вид) > Language... (Язык...).
5. Введите текст на новом языке. Не забудьте также перевести стандартные тексты.

Примечание

При настройке сообщений кадров для нескольких языков учитывайте разную длину текста на разных языках. Текст на французском языке примерно на 50% длиннее того же текста на немецком языке. Настраивайте соответствующую длину сообщений.

Многократное использование текстов сообщений

При вводе текста выполняется проверка на предмет использования этого текста в текстовой библиотеке. Если текст уже существует, открывается диалоговое окно Text Input Mode (Режим ввода текста).



В этом окне можно указать, следует ли хранить только один экземпляр одинакового текста в текстовой библиотеке.

- Changes to the selected text apply to all identical texts (Изменения выбранного текста применяются ко всем идентичным ему текстам)

В других местах в Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов) создается перекрестная ссылка на один и тот же идентификатор текста. При изменении текста многократного использования вместе с ним изменяются все экземпляры этого текста.

- Change applies only to the selected text (Изменения применяются только к выбранному тексту)

Текст сохраняется в текстовой библиотеке с использованием нового идентификатора. Это полезно, если в дальнейшем потребуется еще раз изменить этот текст.

Примечание

При настройке на нескольких языках имейте в виду, что в режиме ввода текста Change applies only to the selected text (Изменения применяются только к выбранному тексту) измененный текст повторно добавляется в текстовую библиотеку. Существующие переводы не принимаются в расчет.

Отчеты для многоязычных проектов

7.1 Отчеты для многоязычных проектов

Принцип

В WinCC доступны проекты двух типов.

- Документация проекта

В документации проекта содержатся отчеты, которые выводятся во время настройки. В этих отчетах содержатся обзоры настроенных данных. Документацию проекта можно вывести на всех языках среды исполнения.

В документации проекта можно документировать все настроенные многоязычные тексты.

- Журналы, которые выводятся в среде исполнения, такие как регулярные распечатки данных измерения. Эти отчеты можно вывести на языке среды исполнения, настроенном соответствующим образом.

7.2 Макет и файл макета

Задание печати и макет

Задание печати сохраняется для каждого отчета или журнала в WinCC. Каждое задание печати связано с макетом. Макеты могут не зависеть или зависеть от установленного языка.

Макет и файл макета

В макете, не зависящем от установленного языка, содержится один файл макета, который хранится в файлах макета, не зависящего от установленного языка: \\<имя компьютера>\имя проекта\PRT.

В макете, зависящем от установленного языка, содержится несколько файлов макетов, зависящих от установленного языка.

Файлы макетов

В именах файлов макетов, зависящих от установленного языка, содержится идентификатор языка. Файлы макетов, зависящих от установленного языка, хранятся в подпапках, зависящих от установленного языка, папки \\<имя компьютера>\имя

проекта\PRT. В следующей таблице приводятся идентификаторы языков и папка с языками, которые можно установить в WinCC.

| Язык | Идентификатор языка в именах файлов | Папка |
|------------------------------------|-------------------------------------|---------|
| Немецкий | DEU | PRT\DEU |
| Английский | ENU | PRT\ENU |
| Французский | FRA | PRT\FRA |
| Итальянский | ITA | PRT\ITA |
| Испанский | ESP | PRT\ESP |
| Китайский (упрощенный) | CHS | PRT\CHS |
| Китайский (традиционный) | CHT | PRT\CHT |
| Корейский | KOR | PRT\KOR |
| Японский | JPN | PRT\JPN |
| Не зависит от установленного языка | | PRT\ |

При добавлении других языков среды исполнения с помощью всплывающего меню Layouts (Макеты) в папке PRT папки проекта создается подпапка, зависящая от установленного языка.

Системные задания печати

WinCC позволяет использовать разные системные задания печати. Соответствующие файлы макетов доступны на всех языках, которые можно установить вместе с WinCC.

Не удаляйте эти системные задания печати и соответствующие файлы макетов и не переименовывайте их.

Для макетов страниц, установленных вместе с WinCC, файлы макетов для языков, установленных вместе с WinCC, устанавливаются в подпапках, зависящих от установленного языка, в папке проекта.

Пример.

В европейской версии WinCC следующие файлы макетов относятся к заданию печати Documentation_Alarm_logging:

| Язык | Файл макета |
|-------------|----------------|
| Немецкий | @algcs_DEU.rpl |
| Английский | @algcs_ENU.rpl |
| Французский | @algcs_FRA.rpl |
| Итальянский | @algcs_ITA.rpl |
| Испанский | @algcs_ESP.rpl |

В азиатской версии WinCC следующие файлы макетов относятся к заданию печати Documentation_Alarm_logging:

| Язык | Файл макета |
|------------------------|----------------|
| Английский | @algcs_ENU.rpl |
| Китайский (упрощенный) | @algcs_CHS.rpl |

| Язык | Файл макета |
|--------------------------|----------------|
| Китайский (традиционный) | @algcs_CHT.rpl |
| Корейский | @algcs_KOR.rpl |
| Японский | @algcs_JPN.rpl |

Файлы макетов, зависящих от установленного языка

Файлы макетов доступны, только если были выполнены следующие действия:

- Выбран элемент Report Designer (Дизайнер отчетов).

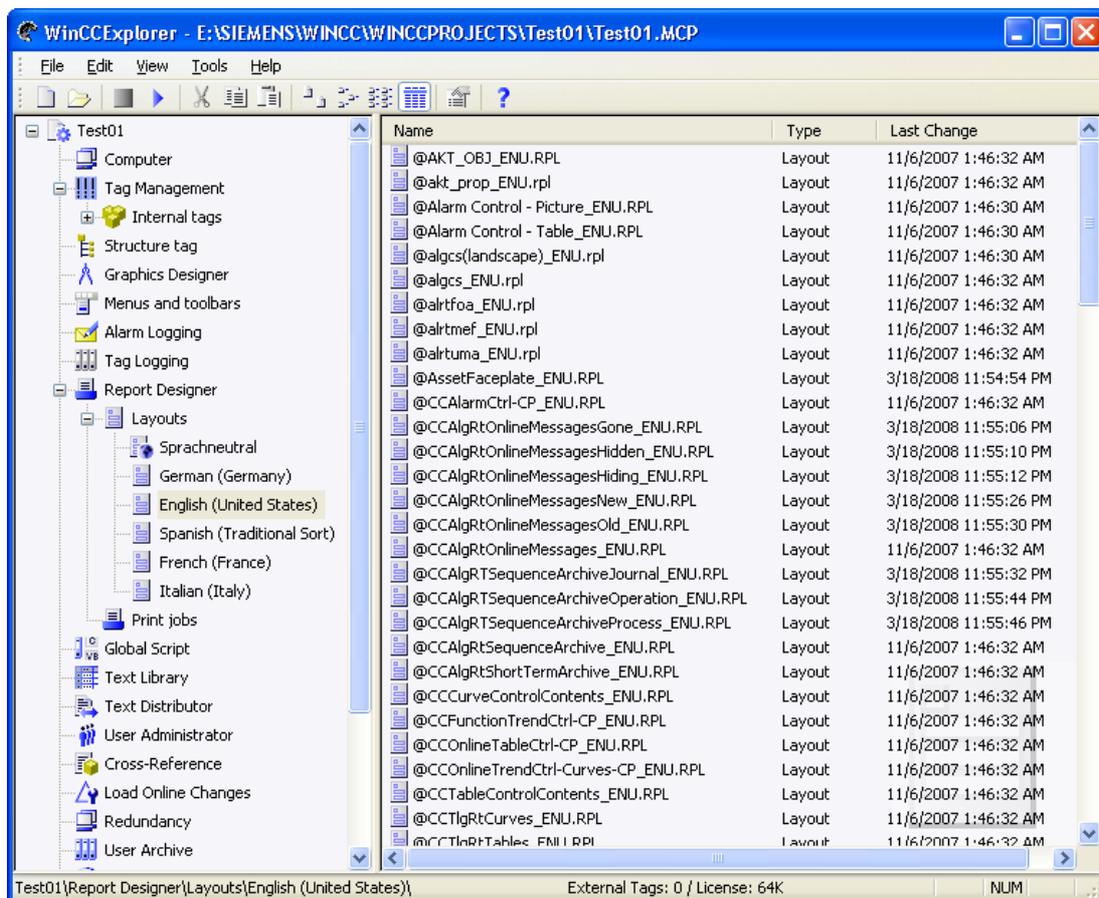
Дополнительную информацию о создании и настройке журналов и макетов журналов см. в главе «Документация конфигурации и данных среды исполнения» справочной системы WinCC.

7.3 Изменение и создание макетов

Введение

Макет назначается для каждого задания печати. Макеты можно отредактировать в редакторе макетов страниц.

Файлы макетов можно сохранить в папке в Проводнике WinCC.



При печати заданий печати с макетами, зависящими от установленного языка, в WinCC используется файл макета с кодом текущего языка среды исполнения WinCC.

Добавление дополнительных языков в системные задания печати

Если требуется выполнить печать системных заданий печати на языках, которые не установлены в WinCC, необходимо добавить в системный макет файл макета на новом языке.

Задания печати с пользовательскими макетами

Можно создавать задания печати с собственными макетами страниц. Самый легкий способ – скопировать существующий макет и изменить его по своему усмотрению.

Если требуется создать задания печати с макетом, не зависящим от установленного языка, необходимо создать файл макета и сохранить его в папке \\<имя компьютера>\имя проекта\PRT.

Если требуется создать задания печати с макетом, зависящим от установленного языка, необходимо создать по одному файлу макета для каждого языка среды исполнения. Необходимо сохранить файл макета, зависящего от установленного языка, в надлежащей папке.

Процедура создания файла макета, не зависящего от установленного языка

1. Нажмите элемент Report Designer (Дизайнер отчетов).
В окне данных отображаются вложенные элементы Layouts (Макеты) и Print Jobs (Задания печати).
2. Перейдите на вкладку Layouts (Макеты).
Элемент Language-neutral (Не зависит от установленного языка) и одна или несколько папок, зависящих от установленного языка, вложены в элемент Layouts (Макеты).
3. Нажмите элемент Language-neutral (Не зависит от установленного языка) и откройте всплывающее меню.
4. Во всплывающем меню выберите команду Open page layout editor (Запустить редактор макетов страниц).
5. Создайте файл макета, не зависящего от установленного языка, и выберите Save as (Сохранить как), чтобы сохранить его в папке \\<имя компьютера>\имя проекта\PRT.

Процедура добавления нового языка среды исполнения для макета

Примечание

Отображение текстов, зависящих от языка операционной системы

Можно добавлять папки, зависящие от установленного языка, которые используют одну и ту же кодовую страницу. Если требуется отредактировать файлы макетов на языках, которые используют другую кодовую страницу, необходимо установить соответствующий язык операционной системы.

1. Нажмите элемент Report Designer (Дизайнер отчетов).
В окне данных отображаются вложенные элементы Layouts (Макеты) и Print Jobs (Задания печати).
2. Выберите элемент Layouts (Макеты), затем выберите команду Add language... (Добавить язык...) во всплывающем меню.
3. Выберите требуемый язык среды исполнения.

Результаты

Папка нового языка среды исполнения сохраняется в папке \\<имя компьютера>\имя проекта\PRT. Папка нового языка среды исполнения отображается в проводнике WinCC.

Процедура создания файла макета, зависящего от установленного языка

Примечание

Сразу после создания файла макета, зависящего от установленного языка, для макета он становится независим от установленного языка. Это не зависит от того, существуют ли файлы макетов, зависящих от установленного языка.

При необходимости удалите файл макета, не зависящего от установленного языка, в папке \\<имя компьютера>\имя проекта\PRT.

Файлы макетов, зависящих от установленного языка, сохраняются в подпапке, зависящей от установленного языка, папки PRT в папке проекта.

1. Нажмите элемент Report Designer (Дизайнер отчетов).
В окне данных отображаются вложенные элементы Layouts (Макеты) и Print Jobs (Задания печати).
2. Дважды щелкните элемент Layouts (Макеты).
Элемент Language-neutral (Не зависит от установленного языка) и одна или несколько папок, зависящих от установленного языка, вложены в элемент Layouts (Макеты).
3. Откройте папку требуемого языка.
4. Создайте новый макет страницы или измените существующий макет.
5. При сохранении файла макета укажите код языка, например «DEU» или «ENU».
6. Сохраните файл макета, зависящего от установленного языка, в соответствующей папке языка.
7. Создайте также файлы макетов для остальных языков среды исполнения.

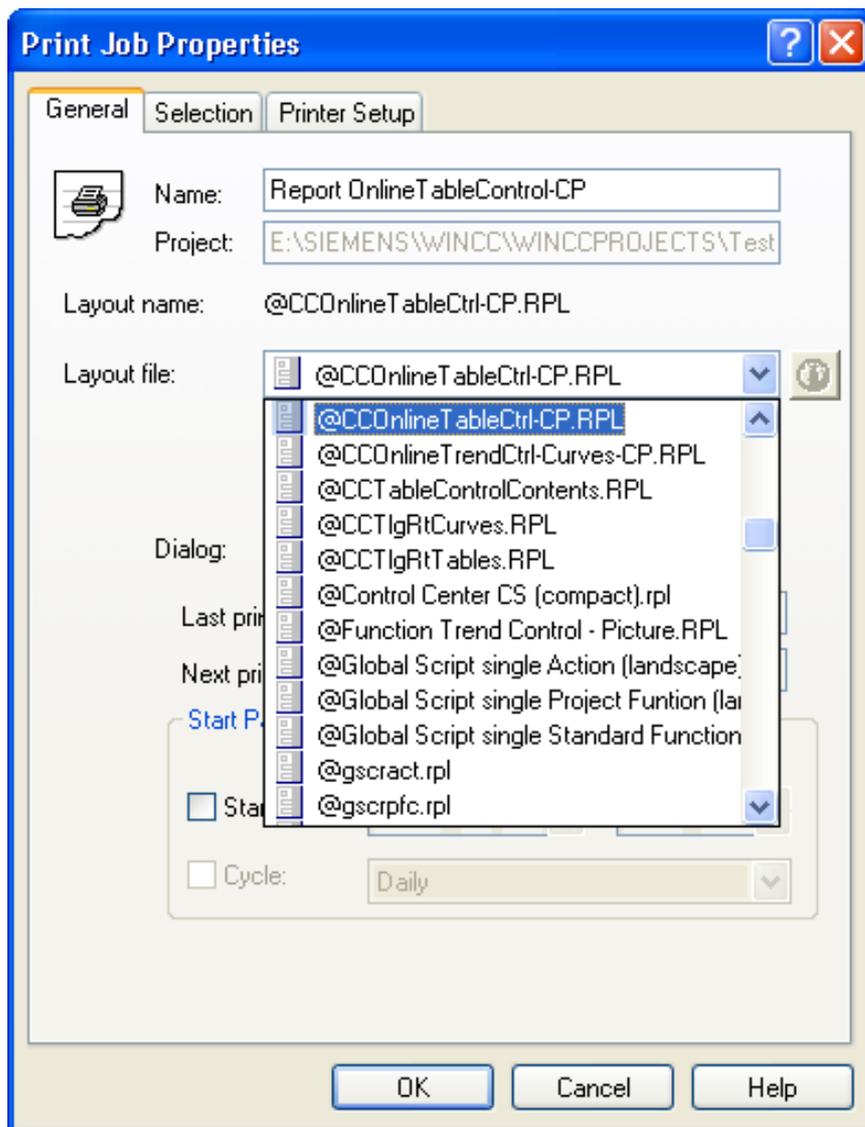
7.4 Изменение и создание заданий печати

Введение

Для каждого задания печати необходимо назначить макет.

Процедура создания задания печати

1. Щелкните Print jobs (Задания печати) в окне навигации.
В окне данных отображается список доступных заданий печати.
2. Создайте новый макет страницы или измените существующее задание печати.
3. В списке Layout: (Макет:) выберите требуемый формат.



4. Сохраните задание печати, нажав кнопку OK.

Результаты

Создается задание печати.

Если в задании печати используется макет, не зависящий от установленного языка, или макет, зависящий от установленного языка, который недоступен на всех языках среды исполнения, отображается значок .

Идентификация файла макета

В списке Layout: (Макет:) макеты обозначаются значком.

| Значок | Описание |
|---|---|
|  | Макет зависит от установленного языка. Файлы макетов доступны на всех языках среды исполнения. Отсутствует файл макета, не зависящего от установленного языка. |
|  | Макет зависит от установленного языка. Файлы макетов доступны не на всех языках среды исполнения. Макет можно использовать. При выборе языка среды исполнения, на котором недоступен файл макета, используется файл макета на английском языке. |
|  | Макет не зависит от установленного языка. В среде исполнения макет, не зависящий от установленного языка, всегда выбран. Это не зависит от того, существуют ли файлы макетов, зависящих от установленного языка, для выбранного макета. |

7.5 Создание документации многоязычного проекта

Введение

Документация проекта используется в WinCC для документирования настроенных данных. Документацию проекта с данными можно создать с помощью следующих редакторов:

- Проводник WinCC
- Graphics Designer (Графический дизайнер)
- Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)
- Tag Logging (Архивация тегов)
- Text Library (Текстовая библиотека)
- User Administrator (Администратор пользователей)

Правила для документации многоязычного проекта

К отчетам, включающим документацию проекта, применимы следующие правила:

- Заголовки и имена таблиц, свойств и объектов выводятся на печать на текущем языке среды исполнения.

Если текущий язык среды исполнения не был установлен вместе с WinCC, текст выводится на английском языке.

- Настроенные тексты выводятся на языке среды исполнения, который был задан в свойствах компьютера.

Если настроенные тексты недоступны на английском языке, в строке отображаются вопросительные знаки.

Процедура

1. Завершите работу среды исполнения.
2. Выберите в качестве языка среды исполнения язык, на котором требуется создать документацию проекта.

В качестве языка среды исполнения можно выбрать любой из языков, созданных в текстовой библиотеке.

3. Проверьте документацию проекта, выбрав команду меню View Project Documentation (Просмотреть проектную документацию) в соответствующем редакторе.
4. Выведите документацию проекта на печать, выбрав команду меню Print Project Documentation (Печать документации проекта).

Дополнительную информацию о создании и настройке журналов и макетов журналов см. в главе «Документация конфигурации и данных среды исполнения» справочной системы WinCC.

7.6 Многоязычные журналы в среде исполнения

Введение

В среде исполнения можно выводить отчеты для значений процесса, например регулярные отчеты о результатах измерений, отчеты о кривых или сообщениях. Если проект запущен в среде исполнения на нескольких языках, то журналы в среде исполнения всегда будут выводиться на текущем языке.

При выводе журнала в среде исполнения используется файл макета на текущем языке среды исполнения.

Примечание

Не существует файла макета на текущем языке среды исполнения

Если файл макета не существует на текущем языке среды исполнения, используется файл макета на английском языке.

Вывод отчетов о последовательности сообщений

Отчеты последовательности сообщений всегда выводятся в среде исполнения на языке, на котором была запущена среда исполнения. Это также применимо в случаях, когда, например, язык был изменен с помощью функции выбора языка.

Дополнительную информацию о создании и настройке журналов и макетов журналов см. в главе «Документация конфигурации и данных среды исполнения» справочной системы WinCC.

Отображение региональной даты и времени

Принцип

Региональные дата и время отображаются на определенном языке. В некоторых странах используется европейский формат (день.месяц.год), а в других — американский (год/месяц/день). Этому формату отображения необходимо также уделять внимание в многоязычных проектах.

Отображение даты и времени можно настроить в системе регистрации аварийных сигналов и графическом дизайнера.

Примечание

Если в диалоговом окне Computer Properties (Свойства компьютера) выбран основной формат даты и времени, который соответствует стандарту ISO 8601, это влияет на настраиваемые форматы времени и отображение времени в среде исполнения. Отображение даты определяется форматом ISO 8601. Дополнительную информацию о формате ISO 8601 см. в разделе «Работа с проектами» > «Установка времени в WinCC».

Alarm Logging (Регистрация аварийных сигналов)

В системе регистрации аварийных сигналов можно выбрать европейский или американский формат даты и времени в системных блоках Date (Дата) и Time (Время). Выбранный формат применяется ко всему проекту, и на него не влияет переключение языка среды исполнения.

При вставке Alarm Control в графическом дизайнера принимается настройка даты и времени, которая была изменена в системе регистрации аварийных сигналов.

Graphics Designer (Графический дизайнер)

Дата и время отображаются в следующих объектах, которые можно настроить в графическом дизайнера.

- WinCC Alarm Control: Формат даты и времени можно настроить в системе регистрации аварийных сигналов. Настройка применяется ко всему проекту.
- WinCC TrendControl, WinCC TableControl: Формат даты и времени можно настроить непосредственно в Control Properties (Свойства объекта). Настройка применяется к текущему проекту.
- D/A Clock: Digital/Analog Clock (Цифровые/аналоговые часы) объекта ActiveX WinCC принимают настройки локального компьютера из настроек операционной системы. Их невозможно изменить в объекте.

Примечание

При настройке китайского проекта в качестве языка ввода необходимо выбрать китайский (Тайвань), а затем настроить формат отображения даты и времени на «Панели управления» операционной системы.

Report Designer (Дизайнер отчетов):

В дизайнера отчетов можно адаптировать формат даты и времени путем настройки соответствующих параметров для атрибута Format (Формат) в диалоговом окне Object Properties (Свойства объекта) системного объекта Date/Time (Дата/время) в группе Miscellaneous (Разное). Обзор возможных параметров и настроек см. в прямой справке этого атрибута.

Отображение в среде исполнения

В среде исполнения отображение даты и времени не изменяется при переключении языка. Поэтому всегда настраивайте для основного языка.

Дополнительную информацию см. в разделе с описанием графического дизайнера, системы регистрации аварийных сигналов и дизайнера отчетов в интерактивной справке.

Языки в среде исполнения

9.1 Языки в среде исполнения

Язык среды исполнения

Язык, на котором проект отображается в среде исполнения, можно выбрать в свойствах компьютера в проводнике WinCC.

В качестве языка среды исполнения можно выбрать любой язык, для которого в текстовой библиотеке имеется столбец.

Язык среды исполнения по умолчанию

В свойствах компьютера в проводнике WinCC можно установить язык среды исполнения по умолчанию, который используется для графических объектов. Если для определенного текста нет перевода, он всегда отображается на выбранном языке по умолчанию для среды исполнения. Если текст недоступен на этом языке, вместо него отображаются вопросительные знаки.

Отображение непереуведенных текстов в среде исполнения

Непереведенные тексты графических объектов отображаются в среде исполнения в виде вопросительных знаков, пока не существует переводов на языке, используемом по умолчанию в среде исполнения.

Если тексты системы сообщений не переведены, ничего не отображается. Таким образом можно проверить проект в среде исполнения на наличие всех текстов.

Если было настроено переключение языка, который не был создан в текстовой библиотеке, то будет отображаться предыдущий выбранный язык.

Переключение языков в среде исполнения

После настройки проекта на нескольких языках настройте рабочий элемент, которые позволит оператору изменять язык в среде исполнения. В WinCC предусмотрено несколько предварительно настроенных рабочих элементов, которые можно использовать в проекте. Разумеется, для переключения языка можно также использовать предназначенные для этого объекты кадров, например кнопки.

Если новый язык принадлежит совершенно другой семье языков в отличие от предыдущего языка, необходимо также переключить язык операционной системы. Это необходимо для привязки набора символов к правильной кодовой странице. Перезапустите операционную систему после переключения языка.

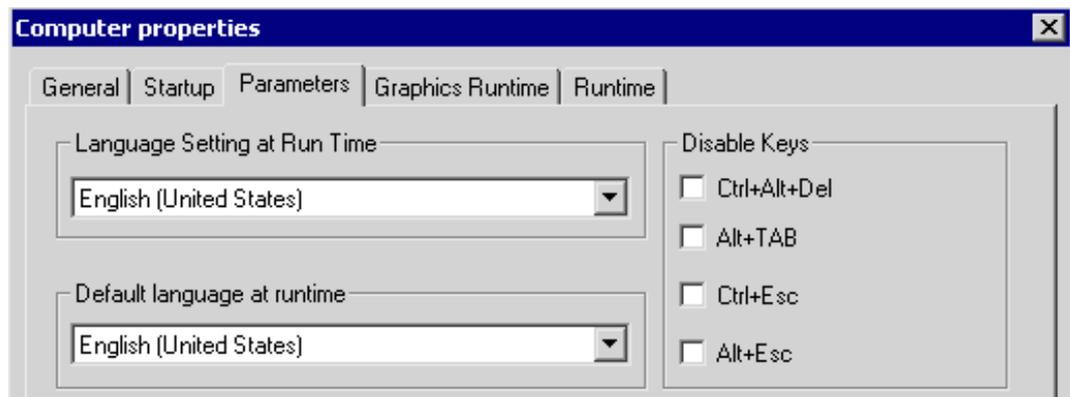
9.2 Настройка начальной конфигурации компьютера со средой исполнения

Требования

В качестве языков среды исполнения можно выбирать языки только в том случае, если они существуют в текстовой библиотеке.

Процедура

1. В проводнике WinCC щелкните правой кнопкой мыши Computer (Компьютер) и во всплывающем меню выберите Properties (Свойства).
2. Выберите нужный компьютер в списке (только для многопользовательских проектов) и нажмите кнопку Properties (Свойства).
3. В диалоговом окне Computer Properties (Свойства компьютера) перейдите на вкладку Parameters (Параметры).
4. В поле Language Setting at Runtime (Языковые настройки в среде исполнения) выберите язык, на котором требуется запускать проект в среде исполнения.



В поле Default Language at Runtime (Стандартный язык в среде исполнения) выберите язык, на котором требуется отображать текст графических объектов. Тексты будут отображаться на этом стандартном языке среды исполнения, если не существует переводов на язык, выбранный в Language Setting at Runtime (Языковые настройки в среде исполнения).

5. Подтвердите настройки, нажав ОК.

Результаты

Проект будет запускаться в среде исполнения на выбранном языке. Непереведенные тексты графических объектов отображаются в виде вопросительных знаков, пока не существует переводов на языке, используемом по умолчанию в среде исполнения.

Если тексты системы сообщений не переведены, ничего не отображается.

9.3 Настройка переключения языка

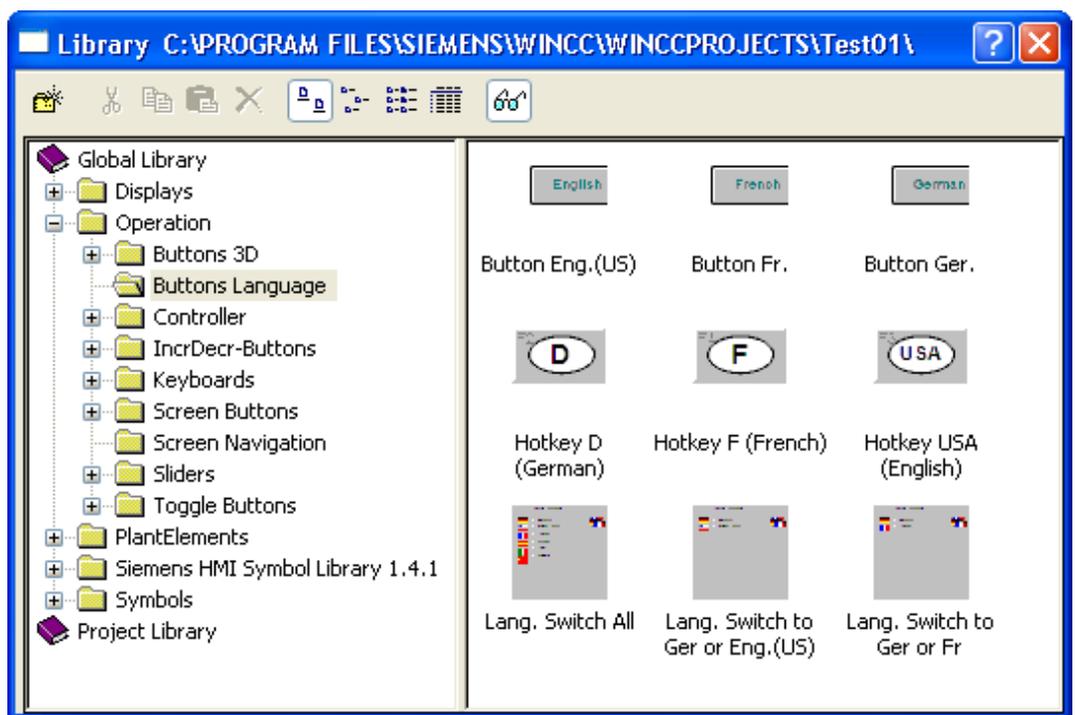
Введение

Переключение языка можно настроить в рабочих элементах самостоятельно или с помощью предварительно настроенных объектов WinCC, предназначенных для переключения языка.

Доступны следующие предварительно настроенные объекты WinCC:

- Кнопки для каждого языка WinCC, управляемые мышью или пальцем (сенсорный экран).
- Символы горячих клавиш для каждого языка WinCC, управляемые с помощью клавиатуры.
- Списки с селективной панелью для переключения между двумя или всеми доступными языками WinCC.

Перетаскивание объектов WinCC для переключения языков в кадр из библиотеки WinCC (группа Operation (Операция), подгруппа Language Change (Переключение языка)).



Если при настройке переключения языка в объекте кадра не требуется использовать предварительно настроенные объекты WinCC, рекомендуется использовать следующие объекты кадров:

- Кнопка для переключения между двумя языками.
При использовании кнопки также настройте кнопку, с помощью которой оператор сможет переключиться на предыдущий язык. С помощью функции переключения можно переключаться на язык и обратно с помощью всего лишь одной кнопки.

- Поле ввода-вывода, в котором оператор напрямую вводит язык. Это решение требует программирования сценария.

- Переключатели или флажки для выбора языка. Это решение требует программирования сценария.

В следующем разделе приводится пример, который иллюстрирует настройку переключения языка с помощью одной кнопки.

Требования

Всегда настраивайте операцию переключения на тот язык, на котором уже были настроены тексты. Если эти тексты недоступны в среде исполнения, в графических объектах после переключения языка будут отображаться вопросительные знаки, пока в среде исполнения не будет доступен переведенный текст на языке, используемом по умолчанию. Если тексты системы сообщений не переведены, ничего не отображается.

При переключении языков один из них должен всегда быть целевым языком, созданным в текстовой библиотеке. Если целевой язык отсутствует, переключение языка не осуществляется и продолжает отображаться выбранный до этого язык.

Процедура

1. В графическом дизайнера откройте кадр, в котором требуется настроить переключение языка.
2. Настройте кнопку.
3. Дважды щелкните мастер Language Change (Переключение языка) в окне Dynamic Wizard (Мастер динамики).
Запустится мастер динамики для переключения языка.
4. Нажмите кнопку Continue (Продолжить), чтобы перейти с начального экрана.
5. В диалоговом окне Select Trigger (Выберите триггер) выберите триггер для переключения языка, например Mouse action (Действие мыши).
6. В диалоговом окне Set Options (Настройка параметров) выберите язык, который требуется переключить.
Исходным языком всегда является текущий язык среды исполнения или текущий язык проекта (в указанном порядке).
7. Нажмите кнопку Continue (Продолжить), чтобы просмотреть настроенные параметры, затем нажмите кнопку Finish (Готово) для завершения настройки.

Результаты

При нажатии кнопки оператором в среде исполнения язык переключается с текущего языка среды исполнения на выбранный язык.

Пример настройки

10.1 Пример настройки

Обзор

Ниже приводится пример создания небольшого многоязычного проекта путем выполнения нескольких действий:

- Настройка графического объекта на нескольких языках.
- Настройка переключения языка.
- Запуск проекта и переключение языка в среде исполнения.

Дополнительные источники информации

Пример: перевод текстовых записей на языки других языковых групп (стр. 131)

10.2 Пример: настройка многоязычного графического объекта

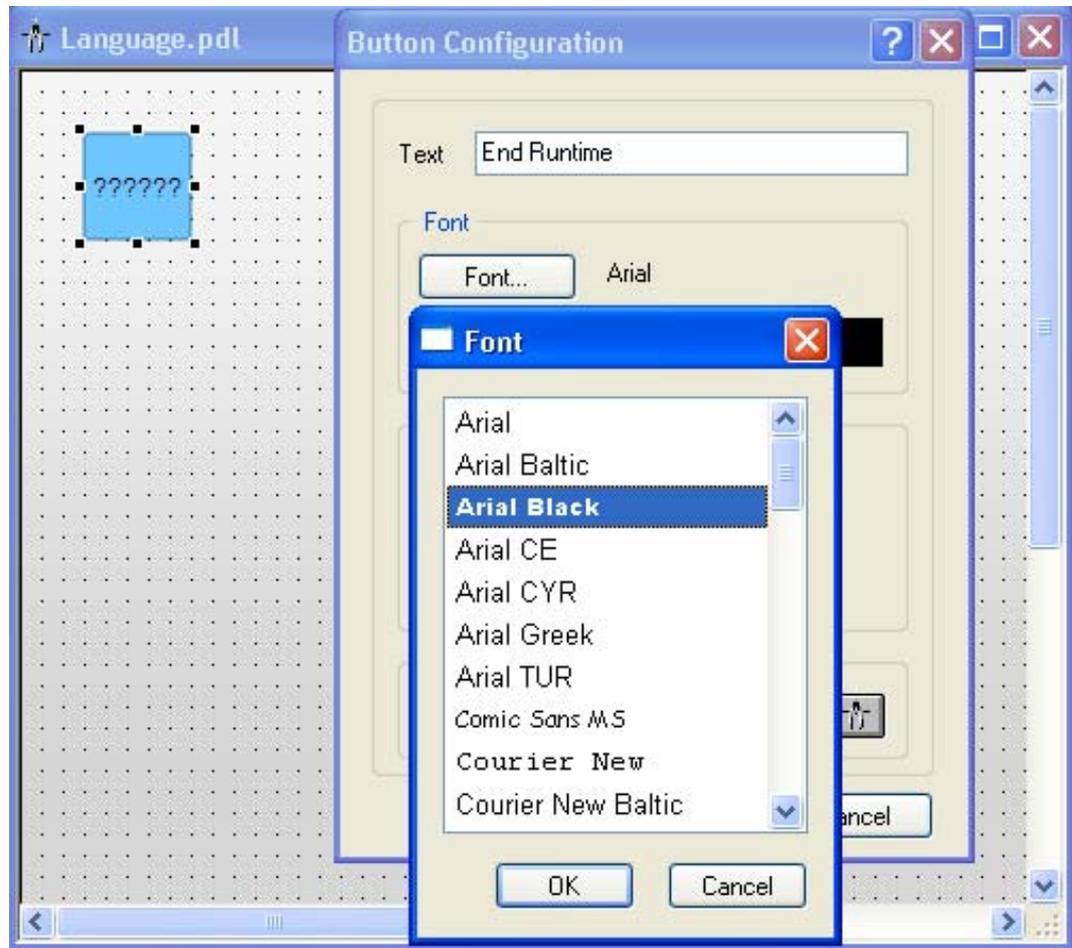
Введение

В следующем разделе описывается настройка кнопки для функции End Runtime (Завершить работу среды исполнения) с названиями на английском, французском и итальянском языках.

Процедура

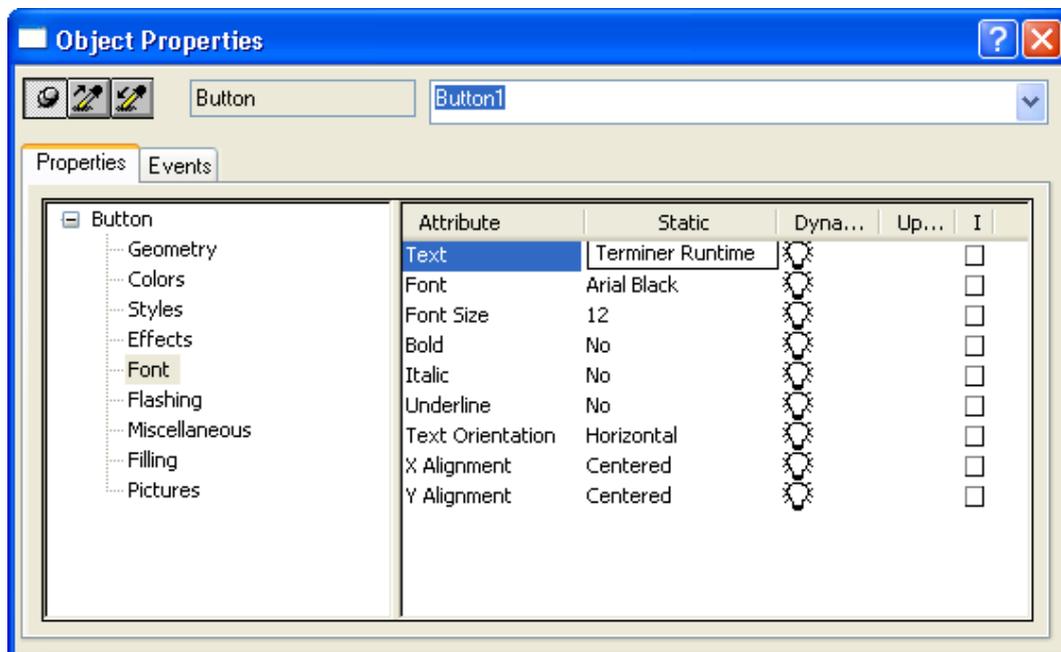
1. Запустите графический дизайнер.
2. Создайте новый кадр, например «language.pdl». Функция переключения языка, как правило, располагается на начальной странице в проекте.
3. Выберите команду меню View (Вид) > Language (Язык), затем в списке доступных языков выберите English (USA) (Английский (США)).
4. Создайте кнопку из группы объектов Windows на палитре объектов.
5. После этого откроется диалоговое окно Configuration Dialog (Диалоговое окно настройки). В Configuration Dialog (Диалоговое окно настройки) введите название кнопки на английском языке (например, End Runtime).

6. Введите шрифт, например Arial Black, и нажмите кнопку ОК, чтобы закрыть диалоговые окна.



7. С помощью соответствующего мастера динамики назначьте для кнопки функцию End Runtime (Завершить работу среды исполнения).
8. Выберите команду меню View (Вид) > Language (Язык), затем в списке доступных языков выберите French (France) (Французский (Франция)). После переключения языка вместо текста на английском языке на кнопке будут отображаться вопросительные знаки, поскольку текста на французском языке еще не существует.
9. Откройте диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта) кнопки, выбрав во всплывающем меню команду Properties (Свойства).

10. На вкладке Properties (Свойства) дважды щелкните поле Text (Текст) в группе Font (Шрифт) и введите текст на французском языке.



11. Для отображения текста на французском языке выберите другой шрифт, например Courier New Bold. Всегда настраивайте все записи для языка, используя один шрифт.
12. После этого переключите язык на итальянский и введите текст на итальянском языке («Finire Runtime») таким же способом.
13. Сохраните кадр.

Результаты

При переключении языка проекта в графическом дизайнера между английским, французским и итальянским языками текст отображается на кнопке на языке проекта, выбранном в данный момент.

10.3 Пример: настройка переключения языка

Введение

Ниже приводится пример настройки переключения языка, с помощью которой можно переключаться между английским, французским и итальянским языками в среде исполнения.

Требования

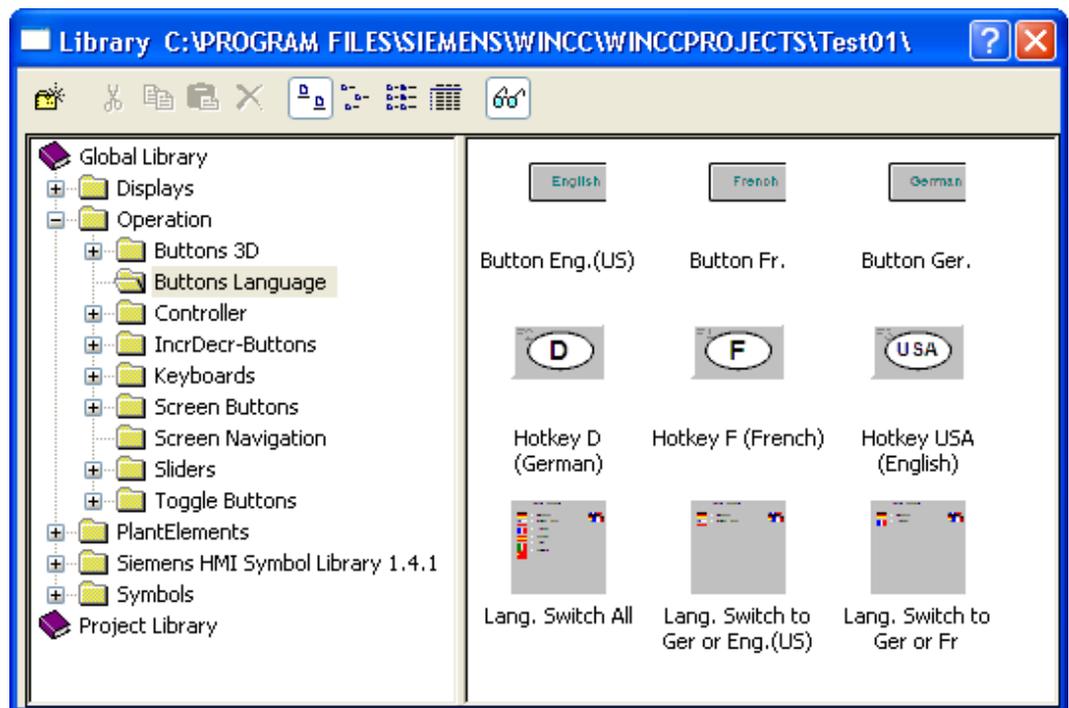
Кнопка должна уже быть настроена (см. описание в разделе «Пример: настройка многоязычного графического объекта»).

Процедура

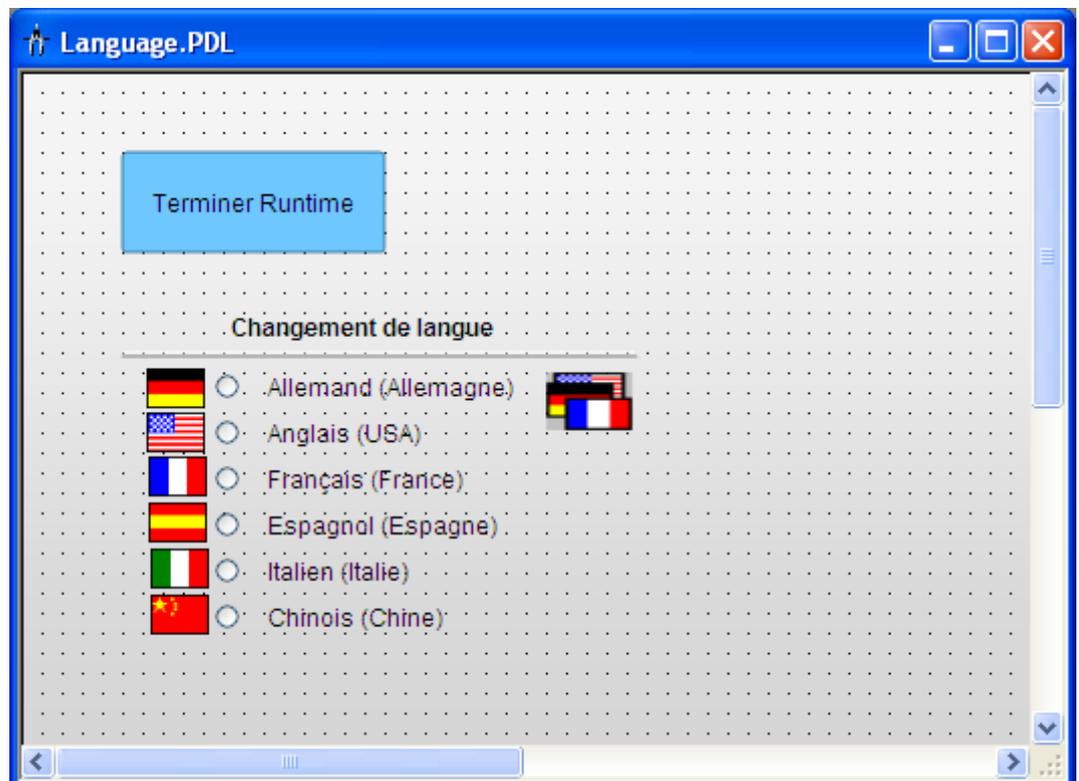
Примечание

В следующем примере выполняется настройка переключения языка с помощью объекта из библиотеки WinCC. Эти объекты уже предварительно настроены и готовы к использованию. Если требуется создать отдельный рабочий элемент для переключения языков, выберите мастер динамики Language Change (Переключение языка).

1. Откройте кадр «languages.pdl».
2. Нажмите кнопку , чтобы открыть библиотеку WinCC, или выберите команду меню View (Вид) > Library (Библиотека).
3. В Global Library (Общая библиотека) откройте папку Operation (Операция) > Language Change (Переключение языка).



4. Выберите объект Change all Languages (Переключать все языки) и перетащите его в кадр. Объект библиотеки WinCC автоматически изменяет название кадра на текущий язык проекта, в данном случае это итальянский язык.



5. Сохраните кадр.

10.4 Пример: переключение языка в среде исполнения

Введение

В следующем разделе описывается исполнение примера проекта в среде исполнения.

Требования

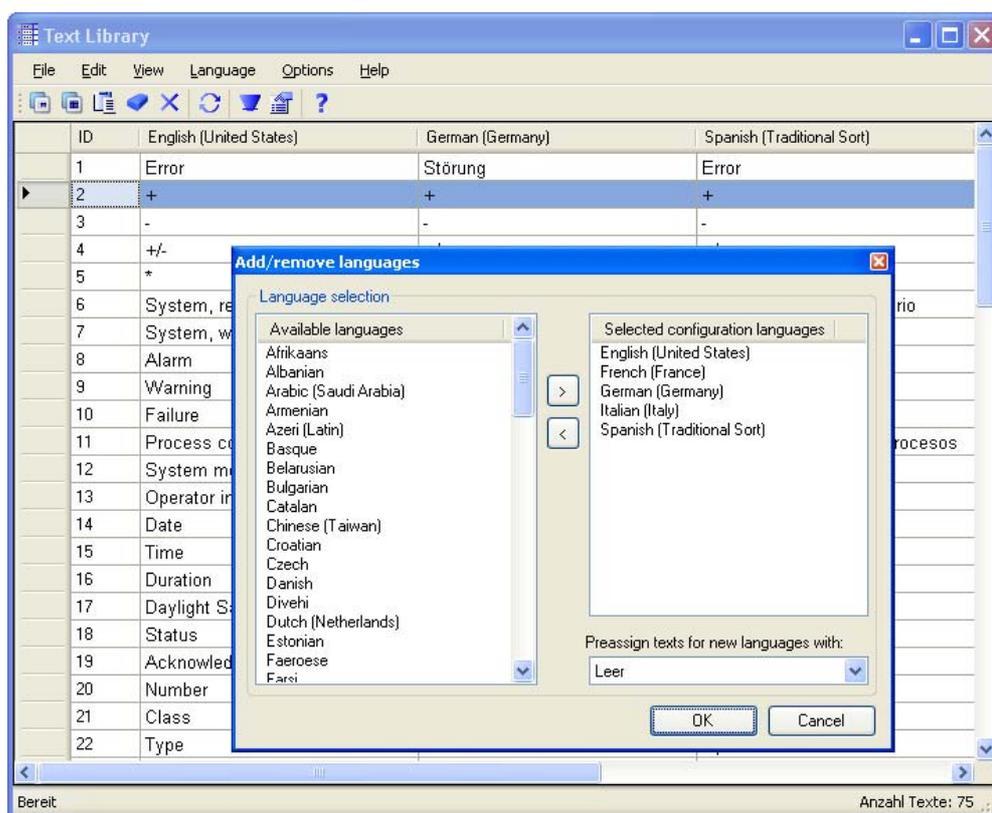
Настроены кнопка и переключение языка (см. описание в разделах «Пример: настройка многоязычного графического объекта» и «Пример: настройка переключения языка»).

Процедура

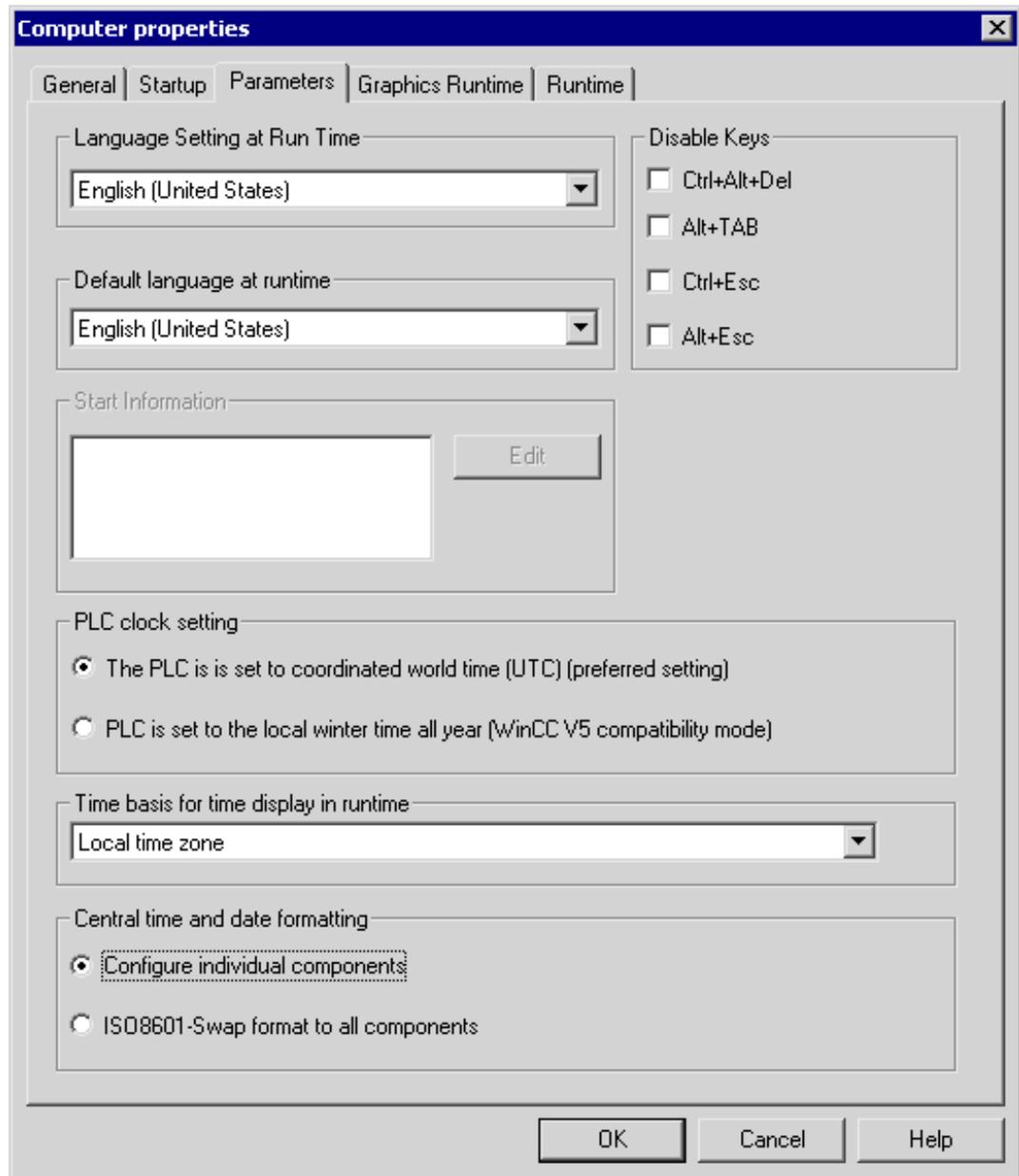
Примечание

Перед запуском среды исполнения необходимо перейти в текстовую библиотеку и создать языки, которые требуется использовать. Тексты кадров не хранятся в текстовой библиотеке. Тем не менее, язык должен быть создан в текстовой библиотеке, чтобы его можно было выбрать в качестве языка среды исполнения.

1. Запустите текстовую библиотеку WinCC.
2. Проверьте, создан ли язык, который требуется использовать в качестве языка среды исполнения (английский, итальянский или французский). Проект запускается на языке среды исполнения.
3. Если язык среды исполнения отсутствует, создайте этот язык, выбрав команду меню Tools (Сервис) > Add Language (Добавить язык). В следующем примере в качестве языка среды исполнения используется итальянский.



4. Закройте текстовую библиотеку.
5. В проводнике WinCC щелкните компьютер и во всплывающем меню выберите команду Properties (Свойства), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта):
6. Перейдите на вкладку Parameters (Параметры).
7. Выберите язык среды исполнения в поле Language Setting at Runtime (Языковые настройки в среде исполнения), например Italian (Итальянский), а затем выберите стандартный язык среды исполнения в Default Language at Runtime (Стандартный язык в среде исполнения), например English (Английский). Закройте диалоговое окно, нажав кнопку OK.



8. Откройте кадр language.pdl в графическом дизайнера.
9. Щелкните , чтобы запустить кадр в среде исполнения. Кадр запускается на выбранном языке среды исполнения, т.е. итальянском.



10. Переключите язык на один из заданных языков (английский или французский):



11. В целях демонстрации переключитесь на язык, созданный в текстовой библиотеке, но на котором еще не был настроен текст для кнопки, например немецкий.



12. В целях демонстрации переключитесь обратно на английский, а затем на язык, который не настроен и не создан в текстовой библиотеке, например испанский. Поскольку язык отсутствует в текстовой библиотеке, язык не переключается. Остается предыдущий язык, т.е. английский:



10.5 Пример: перевод текстовых записей на языки других языковых групп

Общая процедура

При переводе на язык, который принадлежит другой семье языков, необходимо выбрать соответствующий язык операционной системы на панели управления операционной системы.

При переводе текстовых записей на языки других групп необходимо учитывать настройки компьютера.

В следующем примере показано, как перевести с английского на китайский (традиционный).

В примере подразумевается, что имеется некий текст на английском языке.

Процедура

1. Экспортируйте текстовые записи на английском языке с помощью Text Distributor. В поле File prefix: (Префикс файла:) введите "ENU_CHT".
2. На панели управления операционной системы выберите китайский в качестве языка операционной системы.

В Windows доступен редактор способов ввода (Input Method Editor, IME) для настройки текстов на азиатских языках.
3. Перезапустите операционную систему.
4. Откройте файл ENU_CHT_Languages.csv.
5. Разверните файл с помощью китайского языка. Введите 1028 в столбце Language ID (Идентификатор языка). В столбце FontName (Имя шрифта) введите Ming Lui. При необходимости настройте другие параметры шрифта.
6. Сохраните файл ENU_CHT_Languages.csv.
7. Откройте один из файлов с экспортированными текстовыми записями из текстовой библиотеки.
 - Создайте еще один столбец для китайского языка в файле.
 - Введите текст Chinese (Китайский) в каждом блоке объектов в строке ID (Идентификатор) нового столбца.
 - Введите правильный перевод для каждого идентификатора текста в столбце Chinese (Китайский).
 - Снова сохраните файл CSV.
 - Повторите эти действия для всех файлов с экспортированными текстовыми записями из текстовой библиотеки.
8. Откройте файл ENU_CHT_GraphicsDesigner.csv или один из файлов кадров.
Для каждого объекта, который начинается со слова Object:
 - Введите следующие текстовые записи в следующих свободных ячейках: Chinese, Chinese FontName, Chinese FontSize, Chinese FontBold, Chinese FontItalic, ChineseFontUnderline.

- Измените записи в столбце Chinese FontName на Ming Lui и при необходимости настройте другие свойства.
 - Введите переведенный текст в столбце Chinese (Китайский).
 - Сохраните файл.
 - При наличии отдельных файлов кадров повторите эти действия для каждого файла.
9. Запустите WinCC.
 10. Запустите Text Distributor.
 11. Выберите вкладку Import text (Импорт текста).
 12. Выберите Chinese (Traditional) (Традиционный китайский) в Select language (Выбрать язык).
 13. Запустите процесс импорта с помощью кнопки Import text (Импорт текста).

Результаты

Текстовые записи на китайском языке становятся доступными в проекте WinCC. Текстовые записи можно отобразить в конфигурации и среде исполнения.

Индекс

A

- Alarm logging, 71
 - Multilingual messages, 71
 - Switching language, 71
 - Switching languages, 18
- Asian, 21
 - Configuring, 21

C

- Cell
 - Copying, 51
- Changing language, 95, 100, 102
 - Configuration (example), 100
 - Configuring, 95
 - In runtime, 95
 - In runtime (example), 102
- Characters, 7
 - Permitted, 7
- Code page, 8
- compile, 35, 106
 - Text, 35, 106
- Configuring, 7, 21
 - For multiple languages, 13
 - With non-Latin fonts, 21
- Copying, 51
 - from individual lines in the text library, 51
 - from individual texts in the text library, 51
 - Lines in the Text Library, 51
- Cyrillic, 21
 - Configuring, 21

D

- Date, 91
 - Showing regional, 91
- Default language, 8
- Deleting, 52
- Display, 13
 - Non-translated text in runtime, 93
- Display objects
 - Language input, 57

- Language-defined, 57
- Multilingual configuration (example), 97

E

- Export
 - Language-dependent text, 27
 - Languages with the same codepage, 26, 38, 41, 43, 62, 73
 - Languages.csv, 33
 - Text from pictures, 61
- Export file
 - Graphics Designer, 31
 - Text Distributor, 29
- Export file Text Library
 - Structure, 30
- Export Files
 - Text library, 29

F

- Filtering text
 - Text library, 55
- Find
 - Text in the Text Library, 53
- Font, 20, 21
 - Central administration, 39
 - Configuration, 20, 48
 - Configuring a language, 48
 - In multilingual projects, 20
 - Special objects, 20
 - System requirements, 20

G

- Graphics Designer, 57
 - Creating multilingual pictures, 57
 - Export file, 31
 - Switching languages, 18, 57
 - Text filtering, 54

- I**
- Import
 - Languages.csv, 33
- L**
- Language, 8
 - Add, 49
 - Administrating, 39
 - Changing in runtime (example), 102
 - Changing in WinCC, 18
 - Configuring messages, 77
 - Creating, 49
 - Deleting, 50
 - In Alarm Logging, 71
 - In runtime, 93
 - Remove, 49
 - Sample project, 97
 - Setting fonts, 48
 - Supported, 7
 - Term definitions, 8
- Language expression, 8
 - In WinCC, 8
- Language in WinCC, 8
- Language input, 57, 71
 - In Alarm Logging, 71
 - In picture objects, 57
- Language support, 7
 - In WinCC, 7
- Language switching
 - In runtime, 93
- Language-dependent text
 - Exporting, 27
- Languages in WinCC
 - Example of configuration, 97
- Languages.csv
 - Structure, 33
 - Text Distributor, 33
- Layout file
 - Language-specific, 87
- Line, 48
 - Adding new lines to Text Library, 48
 - Copying, 51
- M**
- Message, 71
 - Multilingual, 71
- Message object, 71
 - Language-defined, 71
- Messages
 - Multilingual configuration, 77
 - Messages multilingual
 - Translating, 73
 - Missing Text ID
 - Text Library, 56
 - Multilingual configuration, 7, 13
 - Configuration scenarios, 7
 - Editors, 13
 - Example, 97
 - In WinCC, 7
 - Non-translated texts, 13
 - Picture object, 67
 - Reports, 83
 - System requirements, 13
 - Text list, 69
 - Multilingual log, 90
 - In runtime, 90
 - Multilingual message
 - Configuring in Alarm Logging, 78
 - Multilingual message text, 71
 - Multilingual messages
 - External translation, 73
 - Multilingual project, 16
 - Create, 16
 - Multilingual project documentation, 89
 - Rules, 89
 - Multilingual report
 - Layout files, 85
 - Multiple selection
 - Text library, 51
- N**
- Non-Latin font, 21
- Notes, 21
- Special features, 21
- Tool, 21
- Not system text, 55
- O**
- Operating system, 17
 - Changing languages, 17
 - Requirements for multilingual configuration, 17
- Operating system language, 8
- Operating system user interface language, 8
- Operator's overview
 - Text library, 45
- Operator's Overview, 45

P

- Picture
 - Exporting text, 61
- Picture object, 67
 - Configuring for multiple languages, 67
 - Translating text, 67
- Picture text
 - Export, 61
- Pictures, 57
 - Generating multilingual, 57
- Print job
 - creating multiple languages, 88
- Printing, 83
 - Multilingual project documentation, 89
- Project, 16
 - Multilingual creation, 16
- Project documentation, 89
 - Generating multilingual, 89
- Project language
 - Switching, 18
- Project Language, 8

R

- Regional date display, 91
- Regional time display, 91
- Replace
 - Text in the Text Library, 53
- Report
 - Multilingual output in runtime, 90
- Reports, 83
 - Multilingual, 83
- Runtime, 93
 - Configuring language change, 95
 - Language switching, 93
 - Multilingual project, 93
 - Output of multilingual reports, 90
 - Setting the runtime computer starting configuration, 94
- Runtime computer, 94
 - Setting starting configuration, 94
- Runtime language, 93
 - Configuration, 18

S

- Special characters, 13, 21
 - Usage, 13
- Structure
 - Export file Text Library, 30
- Switch language, 57, 77

- In Alarm Logging, 71
- Switching languages, 57
 - In Graphics Designer, 57
- System requirement, 13
 - Multilingual configuration, 13

T

- Text, 39
 - Compile, 35
 - Compiling, 106
 - exportable, 26, 38, 41, 43, 62, 73
 - Exporting from pictures, 61
 - Importable, 26, 38, 41, 43, 62, 73
 - not used, 55
- Text Distributor
 - Export file, 29
 - Languages.csv, 33
 - List export procedures, 34
 - List import procedures, 34
 - Representation, 24
 - Status list, 34
 - Use, 23
- Text Export, 24
- Text Import, 24
- Text library, 39
 - Central language administration, 39
 - Copying text, 51
 - Creating new language, 49
 - Delete cell content, 52
 - Delete lines, 52
 - Deleting language, 50
 - Display, 56
 - Editing entries, 45
 - Export Files, 29
 - Filtering text, 55
 - Find, 53
 - Fonts, 39
 - Generating reports, 45
 - Insert new line, 48
 - Language administration, 45
 - Missing Text ID, 56
 - Multiple selection, 51
 - Not system text, 55
 - Operator's Overview, 45
 - Paste, 51
 - Replace, 53
 - Setting fonts, 45
 - Translating text, 45
 - WinCC Editors, 39
- Text Library
 - Copy lines, 51

- Text list, 69
 - Configuring text lists in multiple languages, 69
- Text that is not used, 55
- Time, 91
 - Showing regional, 91
- Translating text
 - Text library, 40

U

- User interface language, 8
 - Switching, 18

W

- WinCC, 7
 - Language support, 7
 - Multilingual configuration, 7
- Windows 2000, 17
- Windows XP, 17
 - Switching languages, 17