

# Платформа апрацоўкі тэкстаў і маўлення



ПЛАТФОРМА ДЛЯ КОРЧАЦЫ ТЭКСТАВА І ГУЛАСОЎ ВІНАВАДАЎ ДЛЯ РОСІЙСІХ ТЭМАТЫЧНЫХ ДАДАТКАЎ

|   |                                |                                      |   |
|---|--------------------------------|--------------------------------------|---|
| Алгарытмы аператывна прэцэдырны слоўны        | Аналіз зместу ў навінах        | Алгарытмы граматычнага слоўны        | Алгарытмы імпэдычнага слоўны                  |
| Алгарытмы тэбін                               | Вылучэнне аўтэнтычнай мовы     | Вылучэнне галасовай інтэнсіўнасці    | Вылучэнне мовы тэксту                         |
| Вылучэнне пазіцый мовы                        | Вылучэнне часткі мовы          | Генератар ON-ліна                    | Генератар аўтаматычнага літэратурнага адрэзка |
| Генератар аўтаматычна прадметнага пазавалічкі | Генератар аўтаматычнага слоўны | Генератар паралельнага слоўны        | Генератар спасылкі на публікацыі              |
| Генератар тэрытарыяльнага                     | Генератар інфармацыі аб слоўны | Графічнае адміністрацыянае інтэрфейс | Графічнае адміністрацыянае інтэрфейс          |

<https://www.corpus.by>

Активация Windows  
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

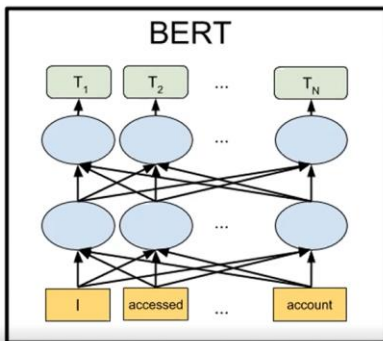
КП\_прапанова\_4f...pdf

Show all

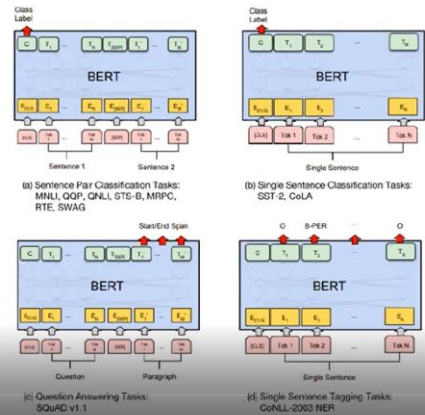


## Трансформеры: BERT

- BERT: Bidirectional Encoder Representations from Transformers



- 1 этап обучения трансформеров: Предобучение
- 2 этап обучения трансформеров: Дообучение



14:45


Confidential. © 2020 IHS Markit. All rights reserved.



4:31:05

0:02:15 13:13 Следующий слайд

В настоящее время сленг является одной из самых интересных языковых систем.



Сленг зачастую классифицируют на следующие группы:

- молодежный,
- профессиональный,
- компьютерный,
- уголовный (феня),
- связанный с хобби,
- и другие.

Современный молодежный сленг образует динамическую систему, которая постоянно развивается и не стоит на месте. Сленговые образования делятся на стилистически нейтральные (не портят речь) и стилистически зауженные (считаются вульгарными, грубыми, неграмотными).

Заметки отсутствуют.

Слайд 4 из 11

Microsoft PowerPoint - [Брыгина\_БГУ\_конф.ppt]

В.В. Виноградовым была дана характеристика форм прошедшего времени совершенного и несовершенного вида, соотносимых со значениями *перфекта*, *аориста* и *имперфекта* древнейшей системы времён.

«значения форм глаголов на -л: 1) значение имперфекта длительного действия, которое характеризуется тем, что представляет «прошлое действие в его течении, а не в результате»,

2) значение имперфекта «с качественно-описательным оттенком», которое является основным средством описания свойств лица или предмета,

3) значение перфекта, которое выражает идею результата действия или состояния в настоящий момент,

4) значение аориста, которое обозначает факт прошлого безотносительно к выражению результата в настоящем»

Виноградов В. Русский язык (Грамматическое учение о слове). М.: Высшая школа, 1986., с. 454.

Заметки к слайду  
Слайд 4 из 6

Оформление по умолчанию русский (Россия)

14:52

**Отношение «сопоставление»**

(7) *Se regrettez voz dolens jours, Et, je regrette mon argent Que j'ay delivré franchement...* 'Если вы сожалеете о своих несчастных днях, и я сожалею о деньгах, которые я вам искренне предложил...'

(7a) → ... [*alors que moi, de mon côté*], je regrette mon argent ... '..., [в то время как я] сожалею о деньгах...'

**2 vs. 90**

(8) *Et atant se achemina pour retourner à Luc* 'И также он ускорился, чтобы вернуться к Люку'

(9) [*Quant*] je **plus** vous acoint, **et je plus** vous truis faus ' [Когда] чем больше я вас знаю, и тем больше нахожу вас сумасшедшим'

сочиненная/гибридная конструкции

|                         |                               |
|-------------------------|-------------------------------|
| <i>plus A et plus B</i> | <i>quant plus A et plus B</i> |
|-------------------------|-------------------------------|

↓

сочиненная/бессоюзная конструкции

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| <i>plus A et plus B</i> | <i>plus A, plus B</i> |
|-------------------------|-----------------------|

↓

*plus A, plus B*

0:09:54
16:29

**РАСХОЖДЕНИЯ ПЕРЕВОДА «ВЕДЬМАК 3»**

| Категория                   | Процент |
|-----------------------------|---------|
| Перевод имён собственных    | 6%      |
| Перевод терминов и понятий  | 26%     |
| Контекстуальные расхождения | 50%     |
| Стилистические расхождения  | 18%     |

- Перевод имён собственных
- Перевод терминов и понятий
- Контекстуальные расхождения
- Стилистические расхождения

**РАСХОЖДЕНИЯ ПЕРЕВОДА DEATH STRANDING**

| Категория                                    | Процент |
|--|---------|
| Расхождения углубленной локализации, дубляжа | 42%     |
| Перевод терминов и понятий                   | 27%     |
| Перевод имён собственных                     | 18%     |
| Контекстуальные расхождения                  | 13%     |

- Расхождения углубленной локализации, дубляжа
- Перевод терминов и понятий
- Перевод имён собственных
- Контекстуальные расхождения

**Следующий слайд**

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Так, доказано, что локализация является не только переводом текста, но и адаптацией его для игроков, относящихся к различным культурным группам. Выявлено, что локализация видеоигр имеет ряд особенностей. Во многом они связаны с большими объемами работ, с которыми сталкиваются переводчики, недостатком предоставленного им контекста, а также несовершенством технологий и особенностями языка перевода.

Заметки отсутствуют.

Слайд 8 из 11