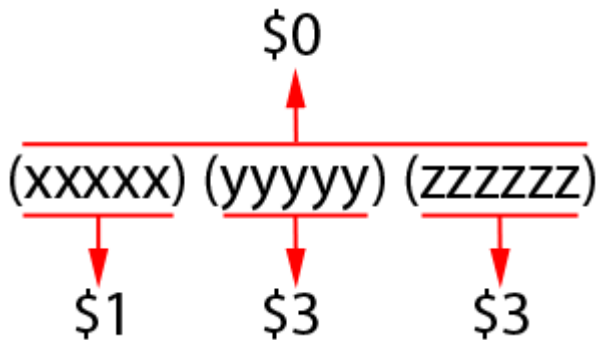


Patrones de reemplazo GREP en InDesign CS3 y CS4

Gustavo Sánchez Muñoz

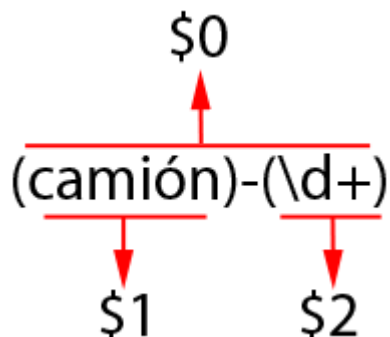
(Mayo de 2010)

Lo que más puede atascar al comenzar a usar GREP es saber cómo decirle lo qué hay que conservar al hacer los cambios y cómo. Esto se hace mediante los contenedores o patrones de reemplazo (*replacement placeholders*). Éstos se definen al hacer la búsqueda mediante el uso de paréntesis y se reutilizan después mediante los comodines \$0, \$1, \$2, \$3 y sucesivos (**símbolo del dólar + número**).



Su uso como referencia es por orden de aparición:

- **\$0** es la frase entera que se puso en la caja de búsqueda.
- **\$1** es aquello que se incluyó en el primer parentesis.
- **\$2** es aquello que se incluyó en el segundo paréntesis.
- **\$3** es aquello que se incluyó en el tercer paréntesis.
- Y sucesivamente...



Veamos un ejemplo: Si en la caja de búsqueda pusimos `(camión)-(\d+)`, (`\d` quiere decir "cualquier cantidad de números"). Los patrones de reemplazo son:

- **\$0** es la cadena entera (*camión*)-(1d+).
- **\$1** es la primera cadena entre paréntesis (*camión*).
- **\$2** es sólo (1d+).

Así pues, si le decimos que sustituya: (*camión*)-(1d+) por *volquete*-\$2, el resultado serán que cambiará *camión*-1234 por *volquete*-1234 (dejando los números intactos. El guión lo cambiará por otro igual).