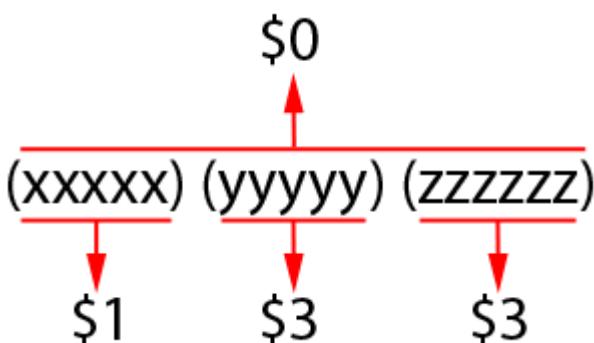


Patrones de reemplazo GREP en InDesign CS3 y CS4

Gustavo Sánchez Muñoz

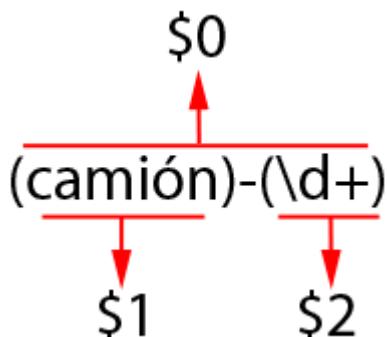
(Mayo de 2010)

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 remplazo son:

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

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