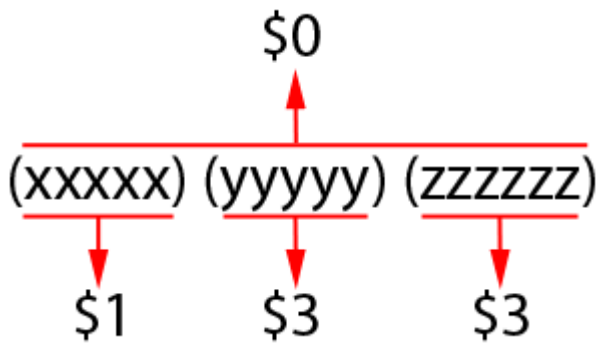
Patrones de reemplazo GREP en InDesign CS3 y CS4

Gustavo Sánchez Muñoz

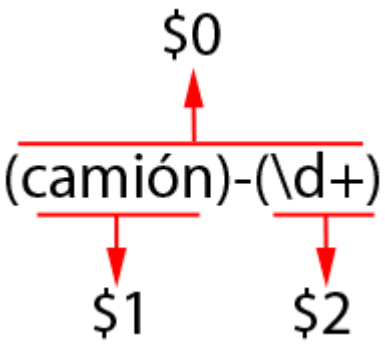
(Mayo de 2010)

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).