

# BÚSQUEDAS GREP CON INDESIGN (I)

**GREP** son las siglas de General Regular Expression Parser (que vendría a traducirse como Analizador de Expresiones Regulares Generales). Una expresión regular es un modo de describir patrones o condiciones que debe cumplir el texto, y que no tienen por qué incluir necesariamente una palabra o carácter. **GREP** permite llevar a cabo operaciones de búsqueda y reemplazo de texto basadas en esos patrones y condiciones.

La diferencia fundamental entre una búsqueda de texto y una búsqueda **GREP** es que la primera busca un texto exacto (literal) y lo reemplaza por otro texto exacto. Por ejemplo, reemplazar todas las instancias de “jarra” por “jarrón”.

Sin embargo, una búsqueda **GREP** puede buscar cualquier instancia de “jarra”, “jarrón”, “vasija” o “ánfora” y reemplazarlas por “recipiente” en una única operación Buscar/Cambiar. **GREP** busca, por lo tanto, patrones. Por ejemplo, ¿cómo buscarías un párrafo? Un párrafo es cualquier número de caracteres seguidos por un retorno. Eso es un patrón.

Dos párrafos serían un conjunto de caracteres seguidos de un retorno seguido de otro conjunto de caracteres seguidos de otro retorno. A **GREP** no le interesa qué letras o palabras componen los dos párrafos; a **GREP** sólo le interesa el secuenciado.

De hecho, probablemente hayas estado utilizando patrones **GREP** ¡sin saberlo! En el cuadro de diálogo Buscar/Cambiar, cada vez que marcas las opciones “coincidir Mayúsculas/minúsculas” o “sólo palabras completas” se activan ciertos patrones de búsqueda idénticos a los utilizados por **GREP**.

Supón que estás buscando “gata”. Si no marcas la casilla “coincidir Mayúsculas/minúsculas” estarás utilizando un Procesado de búsqueda que vendría a decir: busca G o g, A o a, T o t y A o a. Si marcas la casilla “sólo palabras completas”, entonces buscará el conjunto de caracteres “gata” rodeado de espacios en blanco o signos de puntuación; en este caso, el programa utiliza caracteres especiales, denominados metacaracteres, situados antes y después de la palabra, para efectuar correctamente la búsqueda.

Lo que hace de **GREP** un sistema poco intuitivo al principio es la necesidad de describir un Secuenciado de búsqueda. Considera el siguiente ejemplo: buscar palabras que empiecen por la letra “M” y acaben por la letra “o”, con cualquier número de letras entre ambas. ¿Qué es exactamente lo que hay que introducir entre la “M” y la “o” que signifique “cualquier número de letras”? Pues eso será lo que aprenderás en este primer artículo.

## CÓMO UTILIZAR GREP EN INDESIGN

La segunda pestaña del cuadro de diálogo Buscar/Cambiar contiene las opciones de búsqueda **GREP**.

## ESCRIBIR PATRONES DE BÚSQUEDA

Existen dos formas de escribir un código de búsqueda: escribir directamente los caracte-

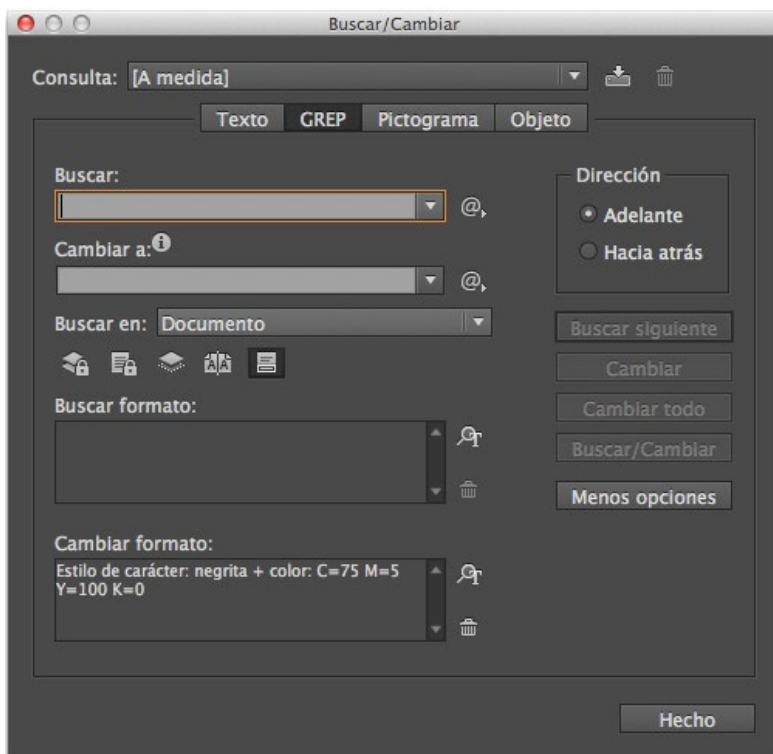


Figura 1. Opciones GREP del cuadro de diálogo Buscar/Cambiar

res especiales y cadenas de texto o utilizar las opciones que ofrece el menú desplegable situado a la derecha de los cuadros “*Buscar*” y “*Cambiar a*”. Mi consejo es que empieces a familiarizarte con las diferentes opciones de búsqueda que ofrece el programa mediante la utilización del menú desplegable, pero conforme vayas dominando la técnica, verás que resulta mucho más sencillo escribir directamente el Código de búsqueda. Puedes imprimir como referencia la página de ayuda del programa que muestra todos los caracteres especiales así como una breve explicación de su funcionamiento. Con el tiempo, cuando te hayas convertido en un auténtico maestro, descubrirás con asombro que la implementación de búsquedas **GREP** es todavía más potente de lo que a simple vista deja entrever la escueta ayuda del programa en lo referente a este tema.

## METACARACTERES

La gran mayoría de caracteres alfanuméricos y signos de puntuación que introduzcas en el cuadro de búsqueda coinciden con sigos mismos. Es decir, si escribes “*abc*” como patrón de búsqueda, InDesign encontrará los caracteres a, b y c. Se dice, por tanto, que tienen un significado literal. Sin embargo, existe otro grupo de caracteres, denominados “*metacaracteres*”, sin significado literal, que se utilizan para indicar al programa diferentes opciones de búsqueda. Por ejemplo, el signo + se utiliza en **GREP** para indicar que la búsqueda puede contener uno o más caracteres situados inmediatamente a la izquierda del signo. El patrón **1+** encontrará el número **1** una o más veces: **1**, **11**, **1111** o **11111**.

¿Qué sucede cuando queremos incluir el propio signo + como un carácter literal del patrón de búsqueda? Debemos indicar al programa que deje de funcionar como metacarácter. Se utiliza otro metacarácter, la contrabarra (`\`). Y como es posible que alguna vez desees buscar a la propia contrabarra, bastará con introducir dos veces seguidas este metacarácter.

Así, para incluir el signo + en la búsqueda, utilizarás el patrón `\+`. Para buscar la contrabarra, el patrón será `\\`. Para buscar **1+1** debes introducir el siguiente código de búsqueda: **1+1**. Y para buscar **1+1** o **1+11** el secuenciado será **1+1+**

Los distintos metacaracteres llevan a cabo diferentes grupos de funciones, de manera que pueden ser organizados por tipos: comodines, metacaracteres que controlan la ubicación de otros caracteres y metacaracteres que controlan la repetición de otros caracteres.

## COMODINES

Un comodín es un metacarácter que se utiliza para encontrar otros caracteres. Los comodines más utilizados son los siguientes:

Metacarácter	Encuentra
.	Cualquier carácter exceptuando el fin de párrafo
^	Principio de línea
\$	Fin de línea

Ser capaz de especificar la ubicación del patrón de búsqueda es una de las características más útiles de **GREP**. Por ejemplo, imagina que deseas encontrar todos los diálogos de Arturo en el siguiente texto:

**Arturo:** *¿Cuánto te debo?*

**Marta:** *Ya sabes que invita la casa, Arturo.*

**Arturo:** *Pero es que esta vez quiero pagar.*

**Marta:** *Si insistes...*

Si haces una búsqueda normal e introduces Arturo, InDesign se detendrá en las líneas 1, 2 y 3, cada vez que encuentre la palabra Arturo. Pero si utilizas el panel **GREP** e introduces el patrón ^Arturo, InDesign sólo señalará las líneas 1 y 3, puesto que sólo en ellas la palabra Arturo se encuentra a principio de párrafo.

Ten en cuenta que ^ y \$ no encuentran ningún carácter, solo la posición del texto. Si utilizas el metacarácter \$ detrás de una palabra, el resultado será la palabra situada justo ANTES del final de la línea. Si deseas incluir también el carácter de retorno de carro, deberás utilizar r al final de la palabra.

Puedes combinar los dos metacaracteres de ubicación en un misma búsqueda para encontrar sólo palabras o frases completas. Por ejemplo:

^patata\$

Sólo se detendrá en la segunda línea del siguiente texto:

patatero

patata

patata frita

Otros metacaracteres de ubicación

Aparte de los ya mencionados en el apartado anterior, existen otros cuatro metacaracteres posicionales, a saber:

Metacarácter	Encuentra
<	Inicio de palabra
>	Fin de palabra
b	Límite de palabra. Es decir, cualquier posición que delimite una palabra
B	Contrario de límite de palabra. Cualquier posición que no esté dentro del límite de palabra

Veamos unos ejemplos de estos metacaracteres en acción.

**La búsqueda:** *bfocab*

**Encontrará:** *pato foca pingüino enfocar*

**La búsqueda:** *bJonhsonb*

**Encontrará:** *la taberna Jonhson's Inn*

**La búsqueda:** *Bfoca*

**Encontrará:** *la foca no puede enfocar porque no tiene dedos*

**La búsqueda:** *bfocaB*

**Encontrará:** *foca focalizado enfocar*

Metacaracteres delimitadores del rango de caracteres

Los corchetes [ y ] permiten especificar un rango o conjunto de caracteres a encontrar. Para excluir o ignorar

un conjunto de caracteres de la búsqueda, debes incluir el acento circunflejo ^ justo después del corchete de apertura. Para especificar un rango de caracteres, utiliza el guión -. Por ejemplo:

**La búsqueda:** [abc]

**Encontrará:** cualquiera de los caracteres a, b, c

**La búsqueda:** [^abc]

**Encontrará:** cualquier carácter excepto a, b, c

**La búsqueda:** [a-z]

**Encontrará:** cualquier carácter comprendido entre la a y la z.

Puedes utilizar cualquier número de caracteres o rangos entre los corchetes. Por ejemplo:

**La búsqueda:** [aeiou]

**Encontrará:** cualquier vocal

**La búsqueda:** [^aeiou]

**Encontrará:** cualquier carácter que no sea una vocal

F. Javier Gómez Láinez

Especialista en procesos de automatización editorial. Adobe Certified Expert / Adobe Certified Instructor

## LOS PATRONES DE REEMPLAZO GREP EN INDESIGN

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:

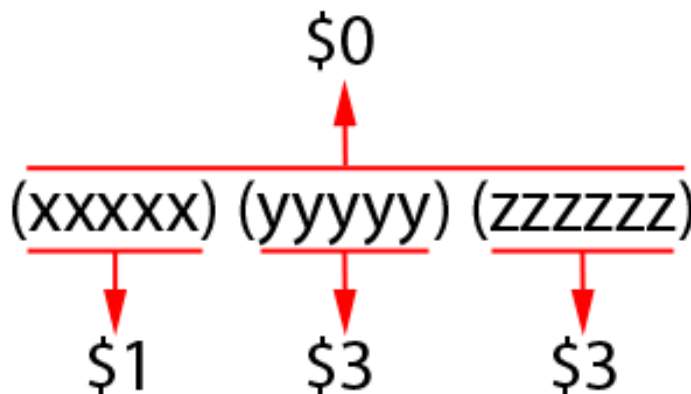
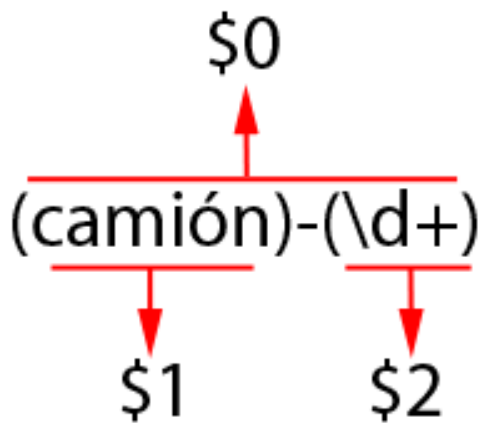


Figura 2. Patrones de reemplazo GREP



\$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).

Gustavo Sánchez Muñoz

[www.gusgsm.com/los\\_patrones\\_de\\_reemplazo\\_grep\\_en\\_inde-sign\\_cs3\\_y\\_cs4](http://www.gusgsm.com/los_patrones_de_reemplazo_grep_en_inde-sign_cs3_y_cs4)

Figura 3. Ejemplo de patrones de reemplazo GREP

