

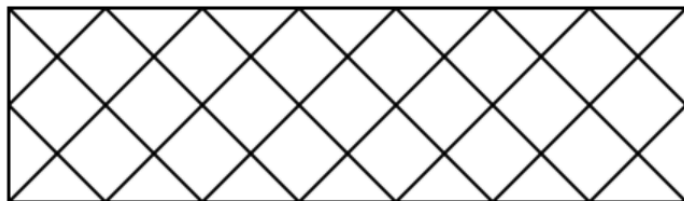
## 模式

重复图案填充。

Typst 支持最常见的平铺图案类型的图案，其中图案以网格状方式重复，覆盖填充或描边元素的整个区域。该模式由图块大小和定义每个单元格内容的主体定义。您还可以在 `pattern` 的单元格之间添加水平或垂直间距。

### 例子

```
#let pat = pattern(size: (30pt, 30pt))[\n  #place(line(start: (0%, 0%), end: (100%, 100%)))\n  #place(line(start: (0%, 100%), end: (100%, 0%)))\n]\n\n#rect(fill: pat, width: 100%, height: 60pt, stroke: 1pt)
```



文本上也支持模式，但前提是将相对性设置为（默认值）或。若要创建逐字或逐字形模式，可以手动或通过显示规则将文本的字词或字符换行到框中。auto"parent"

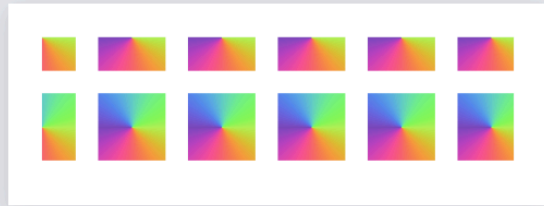
```
#let pat = pattern(\n  size: (30pt, 30pt),\n  relative: "parent",\n  square(\n    size: 30pt,\n    fill: gradient\n      .conic(..color.map.rainbow),\n  )\n)\n\n#set text(fill: pat)\n#lorem(10)
```

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur  
adipiscing elit, sed do.

您还可以使用图案的间距特征将元素间隔得更远或更近。如果间距小于图案的大小，则图案将重叠。如果较高，则图案将具有与图案背景颜色相同的间隙。

```
#let pat = pattern(
  size: (30pt, 30pt),
  spacing: (10pt, 10pt),
  relative: "parent",
  square(
    size: 30pt,
    fill: gradient
      .conic(..color.map.rainbow),
  ),
)

#rect(
  width: 100%,
  height: 60pt,
  fill: pat,
)
```



## 相对性

模式起点的位置取决于容器的尺寸。这个容器可以是它被涂漆的形状，也可以是最近的周围容器。这由模式构造函数的参数控制。默认情况下，图案相对于它们所绘制的形状，除非图案应用于文本，在这种情况下，它们相对于最接近的祖先容器。`relative`

Typst 按如下方式确定祖先容器：

对于放置在文档根/顶层的形状，最接近的祖先是页面本身。

对于其他形状，祖先是包含该形状的最内层块或框。这包括由显示规则和元素隐式创建的框和块。例如，旋转不会影响渐变的父级，但栅格会影响。

模式(

大小: 自动 数组 ,

间距: 数组 ,

相对: 自动 str ,

内容 ,

) -> 模式

```
#let pat = pattern(  
  size: (20pt, 20pt),  
  relative: "parent",  
  place(  
    dx: 5pt,  
    dy: 5pt,  
    rotate(45deg, square(  
      size: 5pt,  
      fill: black,  
    )),  
  ),  
)
```

```
#rect(width: 100%, height: 60pt, fill: pat)
```



**size**    自动 或 数组

图案的每个单元格的边界框。

违约: **auto**

**spacing**    数组

图案单元格之间的间距。

违约: (**0pt**, **0pt**)

**relative**    自动 或 **str**

图案的**相对位置**。

对于放置在文档根/顶层的元素，父元素是页面本身。对于其他元素，父元素是包含该元素的最内层块、框、列、网格或堆栈。

变体	详
<b>"self"</b>	梯度是相对于自身的（它自己的边界框）。
<b>"parent"</b>	渐变相对于其父级（父级的边界框）。

违约: **auto**

**body**    内容 必填 位置的 ⓘ

模式的每个单元格的内容。