

符号

Unicode 符号。

Typst 定义了常用符号，以便可以使用标准键盘轻松编写它们。符号在模块中定义，可以使用字段访问表示法从模块中访问它们：

- 通用符号在 `sym` 模块中定义
- 表情符号在表情符号模块中定义

此外，您可以使用此类型的构造函数定义自定义符号。

```
#sym.arrow.r \
#sym.gt.eq.not \
$gt.eq.not$ \
#emoji.face.halo
```

→
≧
≧
😄

许多符号具有不同的变体，可以通过附加带有点符号的修饰符来选择这些变体。修饰符的顺序无关紧要。访问符号模块的文档页面，然后单击符号以查看其可用变体。

```
$arrow.l$ \
$arrow.r$ \
$arrow.t.quad$
```

←
→
⇄

构造函数

创建带有修饰符的自定义符号。

```
symbol(.. str array) -> symbol
```

```
#let envelope = symbol(
  "✉",
  ("stamped", "📧"),
  ("stamped.pen", "✍"),
  ("lightning", "⚡"),
  ("fly", "🪁"),
)
```

```
#envelope
#envelope.stamped
#envelope.stamped.pen
#envelope.lightning
#envelope.fly
```

✉ 📧 ✍ ⚡ 🪁

变体

符号的变体。

可以只是一个字符串，该字符串由一个字符组成，用于无修饰符变体，也可以是一个数组，其中包含两个指定修饰符和符号的字符串。各个修饰符应用点分隔。显示符号时，Typst 会从具有所有附加修饰符的变体中选择第一个符号，并选择最少数量的其他修饰符。