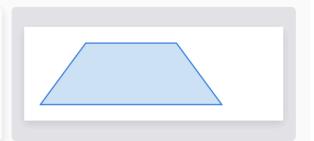
polygon 元素

闭合多边形。

多边形由其角点定义并自动闭合。

/ #polygon(fill: blue.lighten(80%),

```
#polygon(
  fill: blue.lighten(80%),
  stroke: blue,
  (20%, 0pt),
  (60%, 0pt),
  (80%, 2cm),
  (0%, 2cm),
```



参数 🛭

```
多边形(
填补: 没有 颜色 梯度 模式,
中风: 没有 自动 长度 颜色 梯度 中风 模式 字典,
..数组,
) -> 内容
```

fill 没有或颜色或梯度或模式 可设置 3

如何填充多边形。

设置填充时,默认描边将消失。要创建同时具有填充和描边的矩形,必须同时配置两者。目前,所有多边形都根据非零绕组规则进行填充。

违约: none

stroke 沒有 或 自动 或 长度 或 颜色 或 梯度 或 中风 或 模式 或 字典 *可设置* ❷

如何描边多边形。这可以是:

可以设置为禁用描边,或者设置为黑色描边,当且仅当未提供填充时。noneauto1pt 违约: auto

vertices 数组 必填 位置的 ② 可变性 ②

多边形的顶点。每个点被指定为两个相对长度的数组。

定义

regular

正多边形, 由其大小和顶点数定义。

```
多边形。定期(
  填补: 没有 颜色 梯度 模式,
   中风: 没有 自动 长度 颜色 梯度 中风 模式 字典,
   大小: 长度,
  顶点:整数,
 ) -> 内容
 #polygon.regular(
  fill: blue.lighten(80%),
   stroke: blue,
  size: 30pt,
   vertices: 3,
fill
     没有 或 颜色 或 梯度 或 模式
如何填充多边形。有关更多详细信息,请参阅常规面的文档。
       没有 或 自动 或 长度 或 颜色 或 梯度 或 中风 或 模式 或 字典
stroke
如何描边多边形。有关更多详细信息,请参阅常规面的文档。
size 长度
正多边形的圆周直径。
违约: 1em
vertices
       整数
多边形中的顶点数。
违约: 3
                                                      矩形 >
     模式
     上一页
                                                      下一页
```