

path 元素

通过点列表的路径，由贝塞尔曲线连接。

例

```
#path(  
  fill: blue.lighten(80%),  
  stroke: blue,  
  closed: true,  
  (0pt, 50pt),  
  (100%, 50pt),  
  ((50%, 0pt), (40pt, 0pt)),  
)
```



参数 [?](#)

路径(
 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 ,
 闭: 布尔 ,
 .. 数组 ,
) -> 内容

fill 没有 或 颜色 或 梯度 或 模式 可设置 ?

如何填充路径。

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，所有路径都根据[非零绕组规则](#)进行填充。

违约: **none**

stroke 没有 或 自动 或 长度 或 颜色 或 梯度 或 中风 或 模式 或 字典 可设置 ?

如何划过路径。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**

closed 布尔 可设置 ?

是否用最后一条贝塞尔曲线关闭这条路径。该曲线将考虑相邻的控制点。如果要用直线结束，只需添加与起点相同的最后一个点即可。

违约: **false**

vertices 数组 必填 位置的 ? 可变性 ?

路径的顶点。

每个顶点可以通过 3 种方式定义：

- 正则点，给定[给直线](#)或[多边形](#)函数。
- 由两个点组成的数组，第一个点是顶点，第二个点是控制点。控制点相对于顶点表示，并被镜像以获取第二个控制点。给定的控制点是影响进入该顶点的曲线的控制点（即使是第一个点）。镜像控制点会影响流出此顶点的曲线。
- 由三个点组成的数组，第一个点是顶点，第二个点是控制点（分别用于进出曲线的控制点）。

< 线
上一页

模式
下一页 >