

## 线条

定义如何绘制线条。

描边具有油漆（纯色或渐变）、粗细、线帽、线连接、斜接限制和虚线图案。所有这些值都是可选的，并且具有合理的默认值。

### 例

```
#set line(length: 100%)
#stack(
  spacing: 1em,
  line(stroke: 2pt + red),
  line(stroke: (paint: blue, thickness: 4pt, cap: "round")),
  line(stroke: (paint: blue, thickness: 1pt, dash: "dashed")),
  line(stroke: 2pt + gradient.linear(..color.map.rainbow)),
)
```



## 简单的笔画

您可以从颜色、粗细或两者的组合创建简单的实心描边。具体来说，无论在哪里需要笔画，您都可以传递以下任何值：

指定描边粗细的长度。颜色是继承的，默认为黑色。

用于描边的颜色。厚度是继承的，默认为 `1pt`

使用运算符从颜色和粗细组合而成的描边，如 中所示。`+2pt + red`

为了实现完全控制，您还可以为任何需要笔画的函数提供字典或对象。字典的键可以包含构造函数的任何参数，如下所示。`stroke`

## 领域

在描边对象上，您可以访问构造函数中列出的任何字段。例如，是 `stroke`。同时，是因为它未指定。设置为的字段将被继承。`(2pt + blue).thickness2ptstroke(red).capautoauto`

## 构造函数

将值转换为笔画或使用给定参数构造笔画。

请注意，在大多数情况下，您不需要将值转换为笔画即可使用它们，因为它们将自动转换。但是，此构造函数可用于确保值具有笔画的所有字段。

```
中风(  
  自动 颜色 梯度 模式 ,  
  自动 长度 ,  
  自动 str ,  
  自动 str ,  
  没有 自动 str 数组 字典 ,  
  自动 浮 ,  
) -> 中风
```

```
#let my-func(x) = {  
  x = stroke(x) // Convert to a stroke  
  [Stroke has thickness #x.thickness.]  
}  
#my-func(3pt) \  
#my-func(red) \  
#my-func(stroke(cap: "round", thickness: 1pt))
```

Stroke has thickness 3pt.  
Stroke has thickness auto.  
Stroke has thickness 1pt.

**paint**    自动 或 颜色 或 梯度 或 模式    必填    位置的 ?

用于描边的颜色或渐变。  
如果设置为，则继承该值，默认为。`autoblack`

**thickness**    自动 或 长度    必填    位置的 ?

笔画的粗细。  
如果设置为，则继承该值，默认为。`auto1pt`

**cap**    自动 或 str    必填    位置的 ?

描边的末端是如何呈现的。  
如果设置为，则继承该值，默认为。`auto"butt"`

变体	详
"butt"	边在描边端点处的方形描边帽。
"round"	圆形行程帽以行程的终点为中心。
"square"	方形描边帽以描边的终点为中心。

**join**    自动 或 str    必填    位置的 ?

如何渲染急转弯。  
如果设置为，则继承该值，默认为。`auto"miter"`

变体	详
"miter"	线段用锋利的边缘连接。超过斜接限制的急弯改为倒角。
"round"	线段与圆角连接。
"bevel"	管段用斜面（连接连接管段的对接的直边）连接。

**dash** 没有 或 自动 或 str 或 数组 或 字典 必填 位置的 ?

要使用的破折号图案。这可以是：

- 预定义模式之一：
  - o "solid" 或 none
  - o "dotted"
  - o "densely-dotted"
  - o "loosely-dotted"
  - o "dashed"
  - o "densely-dashed"
  - o "loosely-dashed"
  - o "dash-dotted"
  - o "densely-dash-dotted"
  - o "loosely-dash-dotted"
- 具有交替长度的破折号和间隙的数组。还可以将字符串的长度与线条粗细相等。"dot"
- 带有键（与上面的数组相同）和（类型长度）的字典，用于定义在图案中开始绘制的位置。  
arrayphase

如果设置为，则继承该值，默认为。autonone

> 查看选项

> 查看示例

**miter-limit** 自动 或 浮 必填 位置的 ?

用斜面或斜接来渲染突出的急弯的编号。数字越大，斜角前的锐度就越大。仅适用于。join"miter"  
具体来说，斜接限制是拐角的突出长度与行程厚度之间的最大比率。

如果设置为，则继承该值，默认为。auto4.0

> 查看示例

< 广场  
上一页

内省  
下一页 >