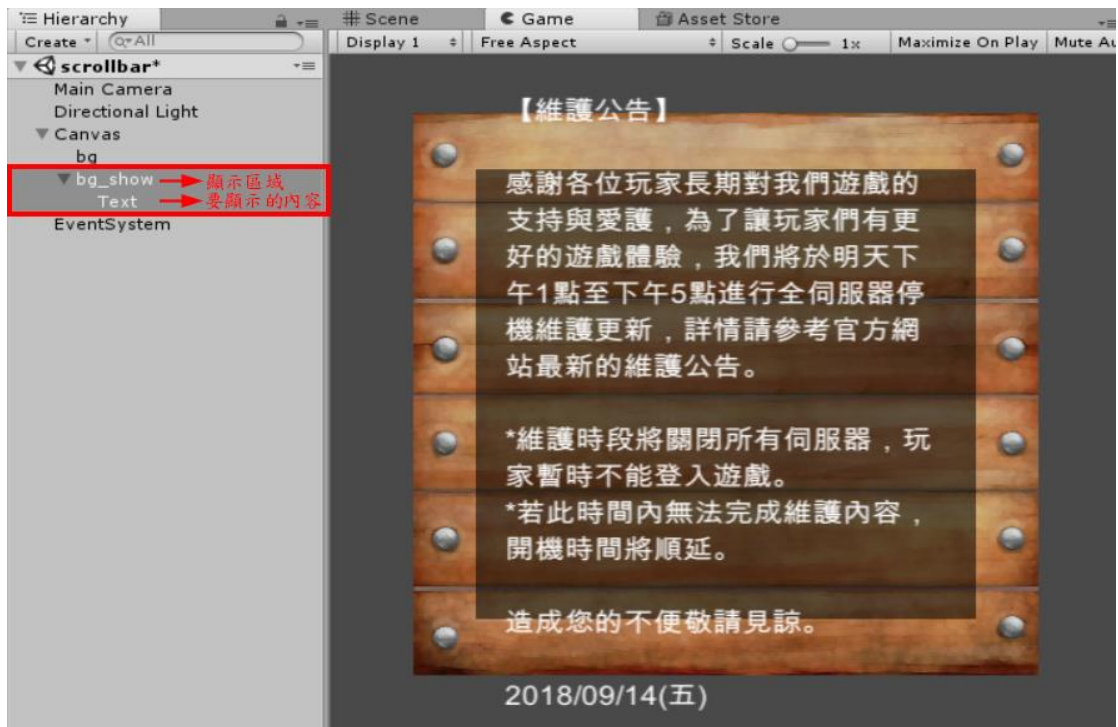


Unity 捲動效果 Scroll Rect / Scrollbar

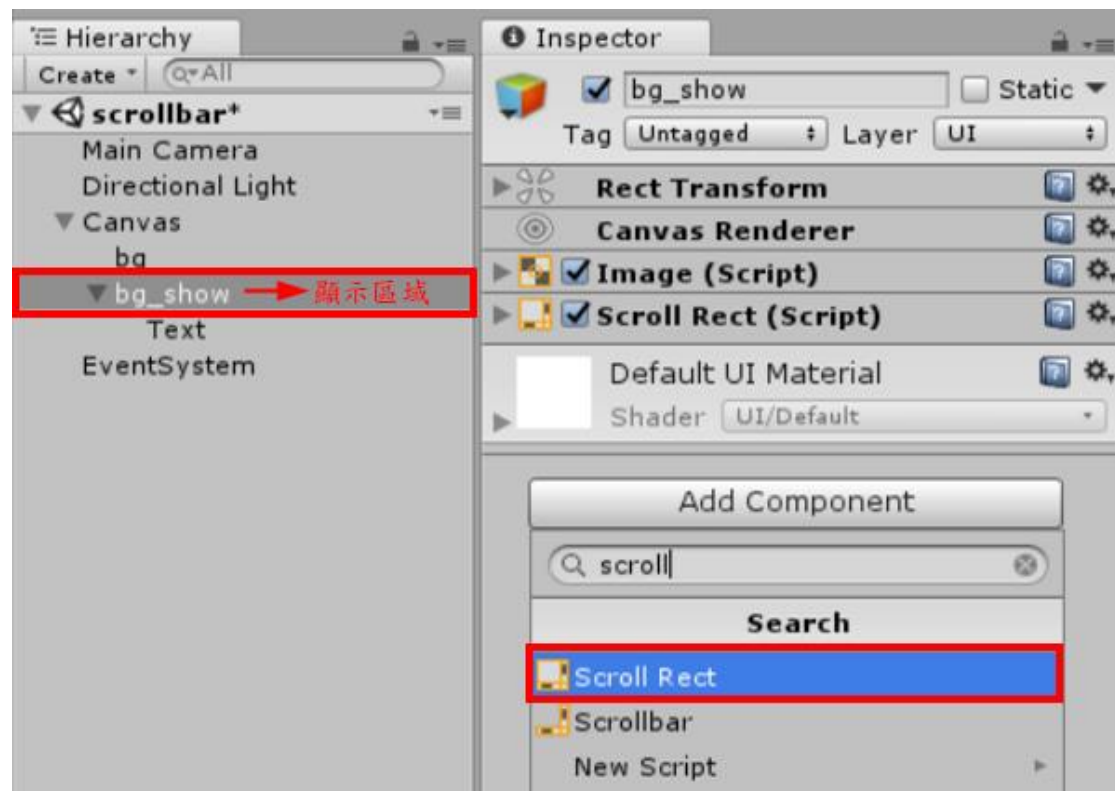
- 一、 首先準備好需要的物件，此範例準備了要顯示的內容(Text)、顯示的區域(Image)以及背景(Image)。



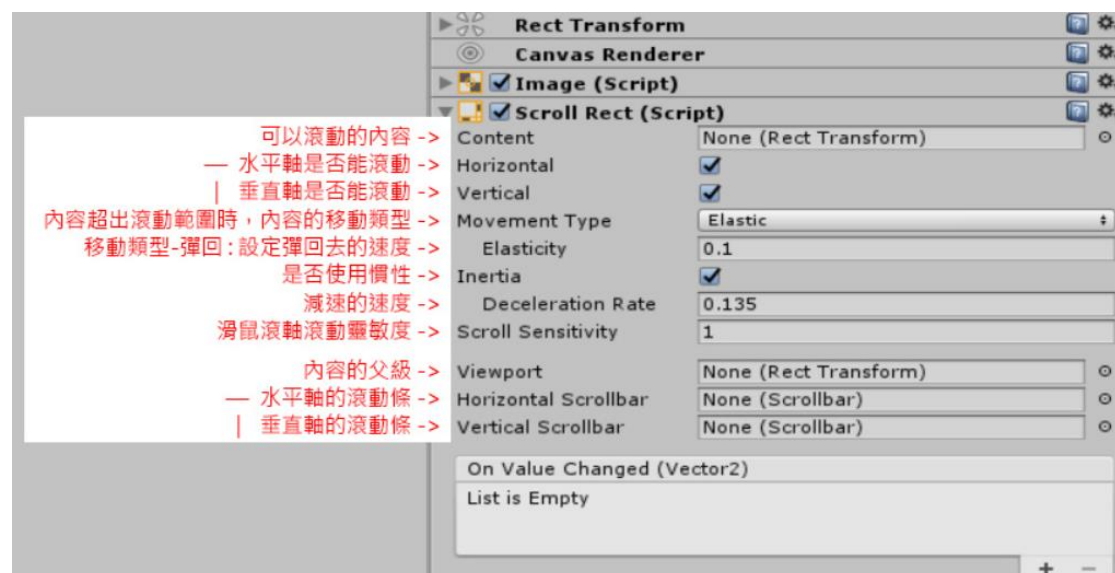
- 二、 將物件擺到適當的位置，並將要顯示的內容放在顯示區域底下。



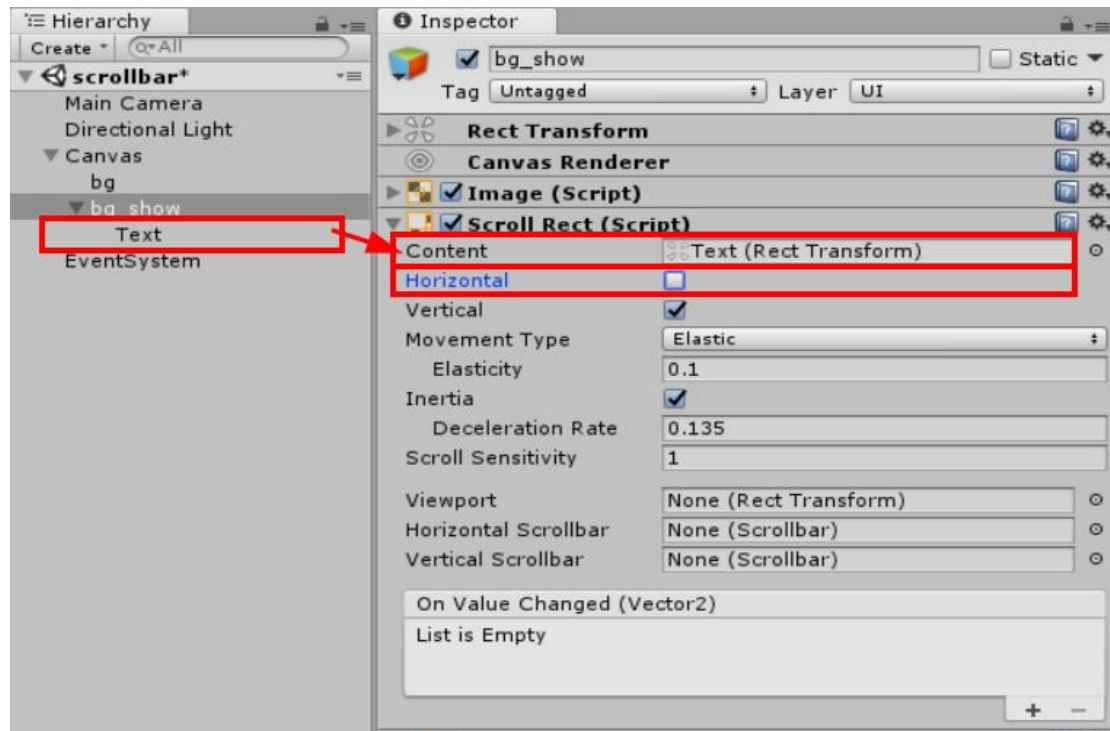
三、點擊 Hierarchy 中的 bg_show 物件，Add Component -> 搜尋 Scroll Rect。



Scroll Rect：擁有此元件，可以讓物件變成可滾動的矩形。



四、將 **Text** 拖曳至 **Content** 欄位，代表 **Text** 是可被滾動的內容，不過此範例希望內容上下滾動即可，所以我們將 **Horizontal** 的勾勾取消(取消水平軸移動方向：—)。

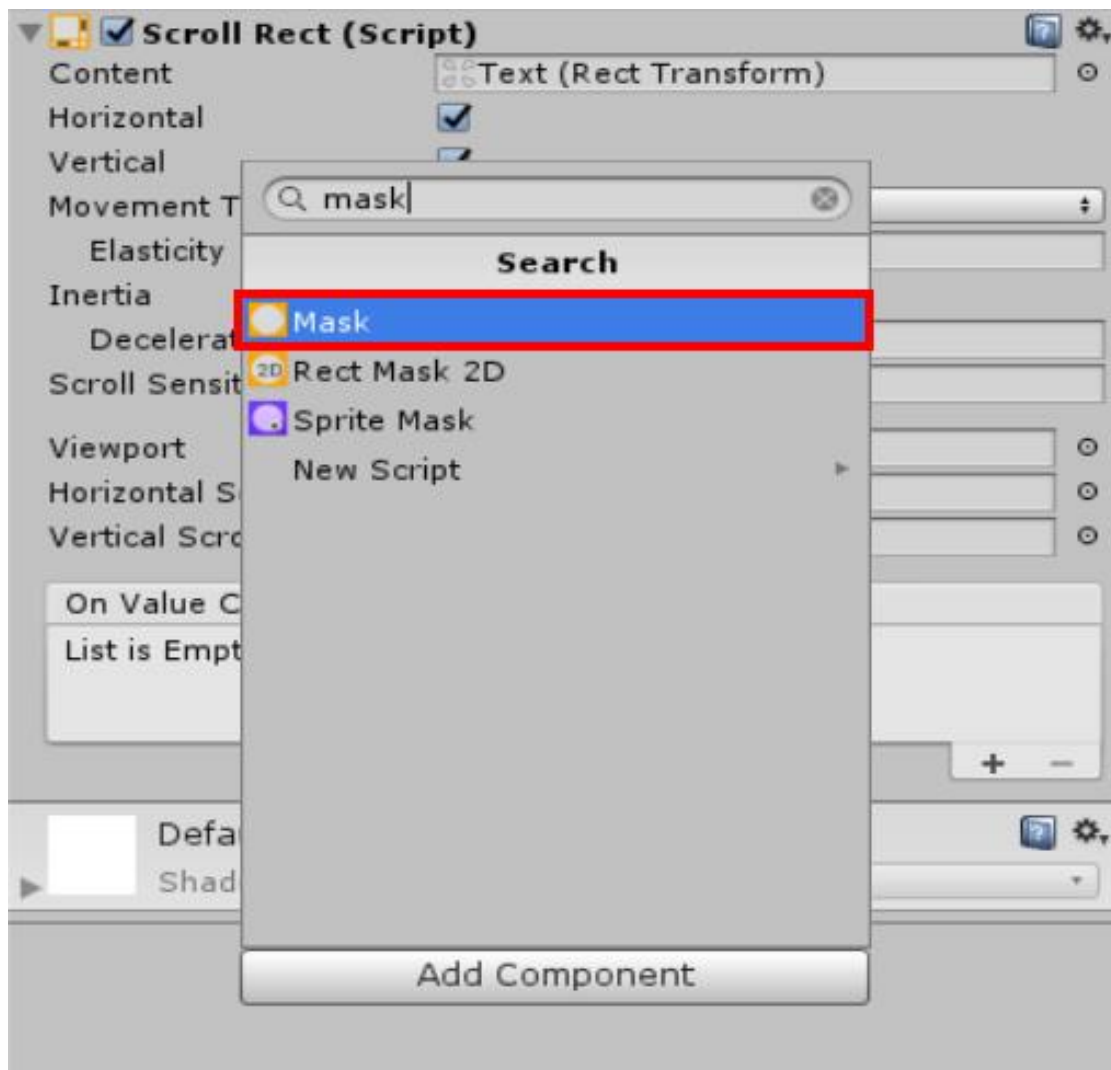


五、不過目前的內容會超出顯示範圍，所以我們再加上一個 **Mask**，將顯示的範圍局限在固定大小。

Add Component -> 搜尋 Mask。

Mask 遮罩效果

- 將 **Mask** 元件放在父物件，可限制子物件顯示範圍 (只顯示父物件範圍內的內容)。
- 必須都有 **Image** 元件。



參考資料：<https://cindyalex.pixnet.net/blog/post/238874307-unity-c%23-%E6%8D%B2%E5%8B%95%E6%95%88%E6%9E%9C-scroll-rect---scroll-bar>

參考二：

<https://jerrard-liu.blogspot.com/2015/06/ScrollList.html>