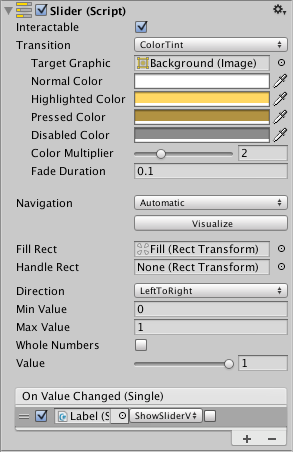
**滑动条 (Slider)**



**属性**

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **Interactable** | 此组件是否接受输入？请参阅 [Interactable](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\Manual\script-Selectable.html)。 |
| **Transition** | 确定控件以何种方式对用户操作进行可视化响应的属性。请参阅[过渡选项](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\Manual\script-SelectableTransition.html)。 |
| **Navigation** | 确定控件顺序的属性。请参阅[导航选项](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\Manual\script-SelectableNavigation.html)。 |
| **Fill Rect** | 用于控件填充区域的图形。 |
| **Handle Rect** | 用于控件滑动“控制柄”部分的图形 |
| **Direction** | 拖动控制柄时滑动条值增加的方向。选项包括 *Left To Right*、*Right To Left*、*Bottom To Top* 和 *Top To Bottom*。 |
| **Min Value** | 控制柄处于极下端（由 *Direction* 属性确定）时的滑动条值。 |
| **Max Value** | 控制柄处于极上端（由 *Direction* 属性确定）时的滑动条值。 |
| **Whole Numbers** | 是否应该将滑动条约束为整数值？ |
| **Value** | 滑动条的当前数值。如果在 Inspector 中设置了该值，则该值将用作初始值，但是当值变化时，运行时的值也将变化。 |

**事件**

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **On Value Changed** | 滑动条的当前值已变化时调用的 [UnityEvent](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\Manual\UnityEvents.html)。该事件可将当前值作为 float 类型动态参数发送。无论是否已启用 *Whole Numbers* 属性，该值都将作为 float 类型传递。 |