

模态窗体管理

UI界面框架设计 讲师:刘国柱

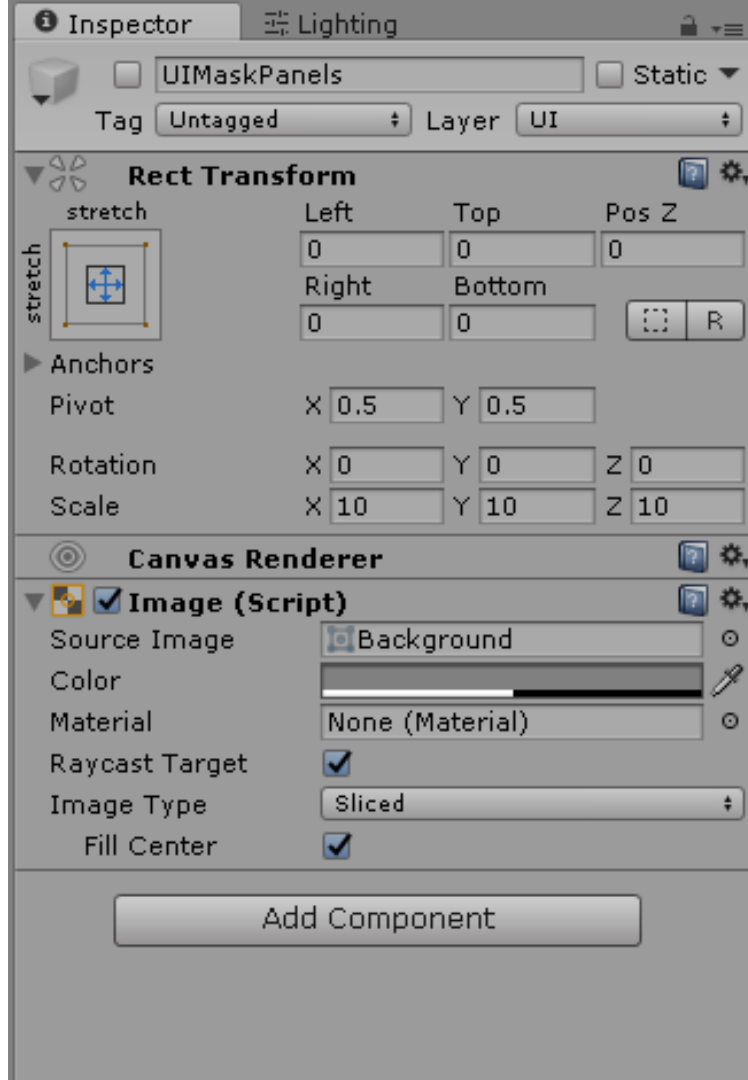
模态窗体管理

- ▶ UI窗体中，很多弹出窗体要求玩家不能点击“父窗体”，这就是“模态窗体”。
- ▶ 这里我们设计了四种模式类型：
完全透明、半透明、低透明度、透明且可以穿透。



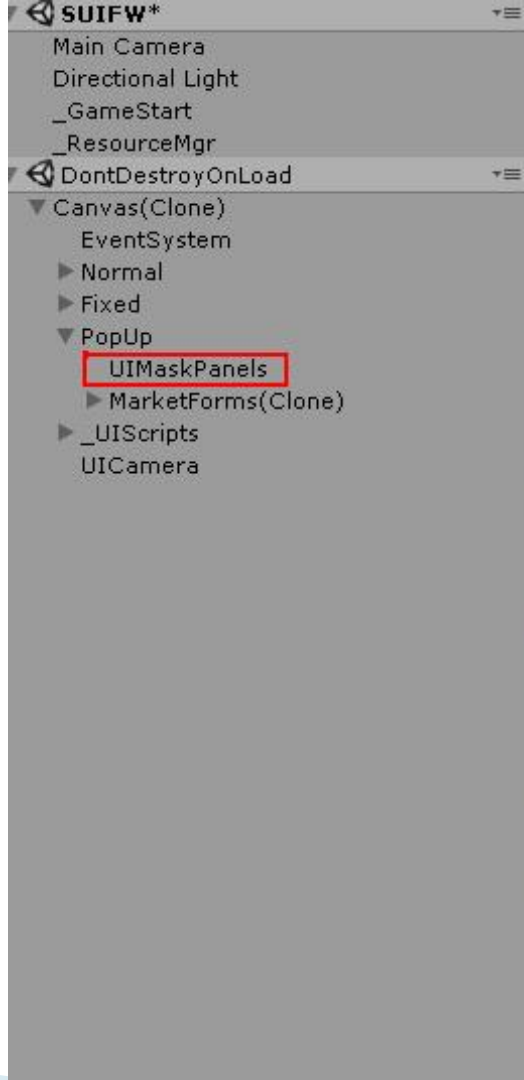
基本原理(1)

- ▶ 在Canvas根窗体预设中（PopUp节点下）定义“UI遮挡面板”（_UIMaskPanel）窗体。
- ▶ “UI遮挡面板” 就是一个普通的Panel。



基本原理(2)

- ▶ 平时这个面板是“不可见”状态。
- ▶ 当需要进行“模态”显示的时候，则定义脚本，控制其在PopUp节点下倒数第二的位置，起到遮挡作用。
- ▶ 定义一个专门的控制脚本：“UIMaskMgr.cs”，以及在“窗体基类”（BaseUIForms.cs）中控制“遮挡面板”的显示与隐藏。





谢谢大家！