日期：6月27日至7月2日

这周开始的主要建模任务在于完成关卡二的boss妻子僵尸的建模，这个模型的基本构思在之前已经想好，使用了之前做的手部模型进行模改，做成了怪物的手。模型的整体设计就是一个上半身因僵尸异变而非常强壮，下半身相比而言过于纤细，所以走路或者攻击的动作膝盖都是弯曲起来的。在建模过程中因为想使用下载的模型资源的头部模型，但是在游戏中不能正常显示，最后的解决方法是用头发将她的脸遮住，省去做模型五官的时间。除此之外，给小偷模型摆了在场景中的姿势，制作了主角的基础枪支的模型。之后进入了制作人物动画的阶段，这周完成了主角的持枪向前跑、向后跑以及开枪动作，以及妻子僵尸的攻击动作。除此之外，比较重要的事情是将Maya的.mb文件转换为.egg文件的时候，需要与材质放在同一路径下，让它的路径变为相对路径，方便代码人员使用。同时，由于Maya只接受绝对路径，所以建模人员也必须在本地有一个通用的存储纹理的路径地址。本周还完成了游戏暂停界面的GUI设计，包括音量音效两个滑动条以及continue、save、help和home四个按钮。本周开会的时候重新确定了开头动画、过场动画以及结尾动画的具体模型和表达方式，确认了所有的剧情动画流程和工作分配，下周等人物动作全部完成之后就可以开始制作动画。