日期：7月4日至7月9日

建模方面我完成了妻子僵尸的走路、跑步和二连击的动画，以及第二种普通僵尸的静态模型。开始了过场动画的模型制作，环境中的小物品模型，以及剩余场景的模型补完。这周结束前完成了女儿的行走动画、女儿被妻子僵尸杀死的动画、大魔王的手部制作（结尾动画中只出现了大魔王的手部）、三种宝箱以及开箱动画等。其中比较重要的是，主角设定的三把武器的完成，由于如果要更改武器的整体形态，那么要额外制作两套主角手持不同武器的动作，感觉工作量过大，在经过商量之后，主角的三种武器仅仅通过替换贴图来实现，最终主角的每一个动作：Alarm、Attack、Run、Run-back等都会有三个手持贴图不同的武器的动画。这周发现，在一开始建模的过程中没能将Maya的坐标系与Panda3D的坐标系进行统一，Maya中令Y轴表示高度，而Panda3D中使用Z轴表示，同时建模人物没有统一面向z轴的正半轴，给编码人员带来了一些麻烦。在结束了所有游戏中用到的人物及其动画之后，制作了游戏中的剩余两个场景，包括教堂内部的房间内景以及帮助熊慧制作了boss战场地的部分装饰品，包括石头和墓碑。本周同样完成了对话框、交易界面以及游戏界面的GUI设计图。最后，整理了github仓库中已经有的所有egg文件，确保都是最新版本的动作并且统一了纹理路径。