Materi 1 : Titik, Garis, Poligon

- Body dari kapal menggunakan polygon

- Jendela kapal menggunakan point

Materi 2 : Perpotongan Garis

- untuk jendela kapal

Materi 3 : Tweening

untuk animasi bendera dan kolam renang kapal

Materi 4 : Transformasi

- untuk keyboard dan mouse dapat merotate dan menggeser kapal

Materi 5 : 3D dan Keyboard

- seluruh object menggunakan 3 dimensi

- keyboard digunakan untuk menggeser kapal

Materi 6 : 3D dan Mouse

- mouse digunakan untuk merotate kapal