Camera-火車視角: 火車移動時紀錄當前座標，並透過當前座標計算出eye, center, up三項參數，在透過gluLookAt轉換視角。

Curve-Linear: 透過DIVIDE\_LINE紀錄每個控制點間的分斷數，並計算出每個點後連接起來。

Curve-Caradinal: 透過DIVIDE\_LINE紀錄每個控制點間的分斷數，並使用特殊GMP矩陣計算每個點，再連接起來。(可透過改變tension來改變曲率)

Curve-Cubic: 透過DIVIDE\_LINE紀錄每個控制點間的分斷數，並使用特殊GMP矩陣計算每個點，再連接起來。(可透過改變tension來改變曲率)、(與Caradinal不同點在於GMP矩陣的內部係數不同)

Track-Line: 透過Curve得知每個分斷點，並連結起來。

Track-Track: 透過Curve得知每個分斷點，運用數學計算得出軌道繪製點，並連結起來。(當要繪製的軌道為偶數DIVIDE\_LINE才會畫出，其餘不理會)

Track-Road: 透過Curve得知每個分斷點，運用數學計算得出軌道繪製點，並連結起來。(奇偶皆繪製)

Play: 透過改變isrun變數，使得火車當前位置每秒鐘都在改變。

Cars Num: 增加車廂，無上限，最少0臺車廂。當車廂大於等於1時，從火車頭開始往後找一定距離後繪製車廂。

Train Speed: 增加呼叫改變火車位置的函數，以加快火車行進速度之變化。