

glslRayCast

```
# m_glslVS  
# m_glslFS  
# m_glslProgram  
# m_hdrTexture  
# vsSource  
# fsSource
```

```
+ glslRayCast()  
+ ~glslRayCast()  
+ initTexture()  
+ initGLSL()  
+ Display()  
+ ActivateTexture()  
+ SetVs()  
+ SetFs()  
# SetGLSLVars()
```