```
┌─────────────────────────────────┐
│           glslRayCast           │
├─────────────────────────────────┤
│ # m_glslVS                      │
│ # m_glslFS                      │
│ # m_glslProgram                 │
│ # m_hdrTexture                  │
│ # vsSource                      │
│ # fsSource                      │
├─────────────────────────────────┤
│ + glslRayCast()                 │
│ + ~glslRayCast()                │
│ + initTexture()                 │
│ + initGLSL()                    │
│ + Display()                     │
│ + ActivateTexture()             │
│ + SetVs()                       │
│ + SetFs()                       │
│ # SetGLSLVars()                 │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│       glslAntiAlizedRayCast      │
├─────────────────────────────────┤
│ + m_gamma                       │
│ + m_colorBalance                │
│ + m_whitePoint                  │
│ + m_burnHighlights              │
│ + m_crushBlacks                 │
│ + m_saturation                  │
│ + m_brightness                  │
├─────────────────────────────────┤
│ + glslAntiAlizedRayCast()       │
│ + ~glslAntiAlizedRayCast()      │
│ # SetDefaults()                 │
│ # SetGLSLVars()                 │
└─────────────────────────────────┘
```