

**TGLRenderArea**

**fArea**  
**fglsA**

**@~TGLRenderArea**  
**TGLRenderArea**  
**TGLRenderArea**  
**GetGLWindow**  
**TGLRenderArea**  
**operator=**  
**Class**  
**Class\_Name**  
**IsA**  
**ShowMembers**