

GeometryInfo

```
+sdc(inSurface : MNEBEMSurface const &, verSubSet : vector<int> const & = {} ) : MatrixXd*  
+sdc(inSurface : MNEBEMSurface const &, cancelDistance : double, verSubSet : vector<int> const & = {} ) : MatrixXd*  
+projectSensors(sensorPositions : vector<Vector3D> const &) : vector<int>  
-GeometryInfo()
```

Interpolation

```
-m InterpolationMatrix : MatrixXd* = nullptr  
+createLinInterpolationMat(projectedSensors : vector<int> const &, distanceTable : MatrixXd const &) : v...  
+interpolateSignals(measurmentData : MatrixXd const &) : VectorXd*  
+clearInterpolationMatrix() : void  
-Interpolation()
```

SensorDataTreeItem

```
#m_bIsDataInit : bool  
#m_pSourceLocRtDataWorker : QPointer<RtSourceLocDataWorker>  
+SensorDataTreeItem(ityp : int = Data3DTreeModelItemTypes::MNESensorDataItem)  
+data(role : int = Qt::UserRole + 1) : QVariant  
+setData(value : QVariant const &, role : int = Qt::UserRole + 1) : void  
+init() : void  
+addData(tSourceEstimate : MNELIB::MNESourceEstimate const &) : void  
+isDataInit() : bool  
+setLoopState(state : bool) : void  
+setStreamingActive(state : state) : void  
+setTimeInterval(IMSec : int) : void  
+setNumberAverages(NumberAverages : int) : void  
+setColorTable(sColorable : QString const &) : void  
+setNormalization(vecThresholds : QVector3D const &) : void  
+setColorOrigin(matVertColorLeftHemisphere : MatrixXf const &, matVertColorRightHemisphere : MatrixX3f const &) : void  
+rtVertColorChanged(sourceColorSamples : QPair<MatrixX3f, MatrixX3f> const &) : void  
+initItem() : void  
#onCheckStateWorkerChanged(checkState : Qt::CheckState const &) : void  
#onNewRtData(sourceColorSamples : QPair<MatrixX3f, MatrixX3f> const &) : void  
#onColormapTypeChanged(sColormapType : QString const &) : void  
#onTimeIntervalChanged(IMSec : int) : void  
#onDataNormalizationValueChanged(vecThresholds : QVector3D const &) : void  
#onVisualizationTypeChanged(sVisType : QString const &) : void  
#onCheckStateLoopedStateChanged(checkState : Qt::CheckState const &) : void  
#onNumberAveragesChanged(NumAvr : int) : void
```