

[ROOT::Math::Rotation3D](#)

XX
XY
XZ
YX
YY
YZ
ZX
ZY
ZZ
fM[9]

[@~Rotation3D](#)

[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[Rotation3D](#)
[operator=](#)
[operator=](#)
[operator=](#)
[operator=](#)
[operator=](#)
[operator=](#)
[Rectify](#)
[SetComponents](#)
[GetComponents](#)
[operator\(\)](#)
[Invert](#)
[Inverse](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator*](#)
[operator==](#)
[operator@!=](#)
[Rotation3D](#)
[SetComponents](#)
[GetComponents](#)