

**ROOT::Math::RotationX**

**fAngle**

**fSin**

**fCos**

**@~RotationX**

**RotationX**

**RotationX**

**Rectify**

**SetAngle**

**SetComponents**

**GetAngle**

**GetComponents**

**Angle**

**SinAngle**

**CosAngle**

**operator()**

**Invert**

**Inverse**

**operator\***

**operator\*=**

**operator==**

**operator@!=**