

[トップページ](#) > 3D

[3Dの基本 - zプロパティを使用する](#)

[消失点](#)

[zプロパティを使用した円運動](#)

[zソート](#)

[zソートを使用したサンプル](#)

[跳ねるボール - 3D版](#)

[簡易3D\(1\) - サイズの変更](#)

[簡易3D\(2\) - 位置の変更](#)

[簡易3D\(3\) - カメラの実装\(z軸のみ\)](#)

[簡易3D\(4\) - カメラの実装\(x, y軸\)](#)

[簡易3D\(5\) - カメラの問題点を修正](#)

[簡易3D\(6\) - 透視投影の概要](#)

[簡易3D\(7\) - 透視投影](#)

[簡易3D\(8\) - 何故、 \$f / \(f + z\)\$ になるのか](#)

[簡易3D\(9\) - 消失点の設定](#)

[簡易3D\(10\) - 非表示の設定](#)

[簡易3D\(11\) - クラス化](#)

[簡易3D\(12\) - カメラクラスの実装](#)

[簡易3D\(13\) - カメラの移動](#)

[簡易3D\(14\) - zソート](#)

[簡易3D\(15\) - オブジェクトを回転させる](#)

[簡易3D\(16\) - 複数の軸を中心にオブジェクトを回転させる](#)

[Matrix3D\(基本編\)](#)

[Matrix3D\(prepend編\)](#)

[Matrix3D\(append編\)](#)

[append ~系メソッドでオブジェクトの位置を中心に変換したい場合](#)