Propriedades que não são animadas no transition: background-image, display, border style, position, float, backgound-repeat, font family e etc.

As propriedades que podem ser animadas são aquelas expressas por números, pois o browser consegue calcular o valor intermediário, e valores de cores.

Tem um site que diz quais as propriedades específicas que podem ser transicionadas. É um site da mozila.

Rotate: rotate(180deg) ou rotate(1turn) – esse turn determina quantas voltas o elemento vai dar, pode ser uma volta, meia etc. Também existe o gradiente, 400grad é uma volta completa, então rotate(200grad) é meia volta.

Skew: skew significa inclinar, skew(Xdeg, Ydeg) ou skewX/Y.

Transform-origin: Ele define qual vai ser o ponto inicial que vai ocorrer a transformação. Ele, por default, tem o valor no centro do elemento, então, quanto aplicamos o rotante, ele rotaciona a partir do centro, quando é o scale, é apartir do centro etc.

Então, o transform-origin recebe três valores diferentes. Podemos definir a origem da transformação através de top, bottom, right e left.

Também através de top righ, top left, bottom right, bottom left.

Além disso, podemos definir também por porcentagem. A partir daqui, nós estaremos trabalhando com o valor de X e Y do elemento. Ele começa em x = 0% e y = 0%

Então, se colocarmos um transform-origin: 50% 50%; então a origem vai ser no centro. Mas podemos colocar qualquer valor de porcentagem:

Diagrama

Descrição gerada automaticamente com confiança baixaAqui, por exemplo, é transform-origin(30%, 80%). O qual o transform-origin vai percorrer 30% do X e 80% do Y

Isso também vale para os pixels, o X vai percorrer o valor em pixels que você colocar, então, você pode colocar metade da largura do elemento e ou metade da altura por exemplo.

Transform em 3d

Para fazer estilizações em 3d, nós usamos o eixo Z. O eixo Z é uma linha imaginária que está entre nossos olhos e a tela. E, além disso, usamos uma propriedade chamada perspective, que é a distância entre nossos olhos e a tela do computador. Explicando melhor, o perspective afasta ou aproxima o elemento dos nossos olhos, e ele faz isso como um efeito 3D geralmente é feito, dando a ilusão de profundidade aumentando ou diminuindo algo. Por tanto, o perspective meio que aumenta ou diminui – afasta ou aproxima – um elemento dos nossos olhos.

O perspective tem sempre que ser adicionado no elemento pai em que o elemento transformado está contido. Eu ainda não entendi ao certo como o perspective e o trasformZ funcionam.

Se eu colocar um valor positivo no eixo Z, ele vai aumentar e se eu colocar negativo, diminuir.

Tentei colocar valor negativo no perspective, mas parece que não funciona.

Então, um eixo Z de 300px com uma perspective de 500px vai ficar a uma distância de 200px (500 – 300) dos nossos olhos.

Rotate 3D

Para usar o rotate 3D, é só pegarmos os rotateY ou X, individualmente, porque assim a rotação terá perspectiva de profundidade.

Efeito 03

Esse efeito usa o rotate Y e o X, quando rotacionamos a noventa graus, esses elementos somem e quando desrotacionamos, ele dá a impressão que está abrindo ao invés de estar rodando. Aí é como se fosse um efeito de algo abrindo a partir do meio.