1. 像素，px，css2.0手册上说，它也是相对长度单位，是相对于显示器屏幕的分辨率而言的。但是，做自适应页面的时候你不能用这个单位，或者说不适合。Px，是画面中最小的点，他的大小是没有固定长度的，不同设备上1个px不同。分辨率=画面水平方向的像素值 \* 画面垂直方向的像素值。屏幕分辨率： 例如，屏幕分辨率是1024×768，也就是说设备屏幕的水平方向上有1024个像素点，垂直方向上有768个像素点。所以说在不同尺寸大小的屏幕上，像素的大小是不固定的。当我们的页面在不同的设备上显示时，它会根据当前页面的像素大小计算。有时候你不知道用你页面的人所使用的设备设置的像素，会很尴尬。做自适应时，像素在当前页面已经定下来了，他在当前页面已经成为一个绝对单位了，有时候是不适合的。
2. Em，相对单位。它相对的是对象文本的字体尺寸。
3. Rem，是一个CSS3新增的相对单位（根rem，root em）。区别在于使用rem为元素设定大小时，它相对的只是根元素。
4. %相对单位。
5. Cm、pt都是绝对单位。