

# Unidades CSS

 [Lenguaje CSS](#)  [Documentación](#)  [¡Aprende CSS3!](#)  [Acerca de...](#)

[1. Unidades absolutas](#)

[2. Unidades relativas](#)

[3. Unidades flexibles de viewport](#)

[Colores CSS](#)



[Modelo de Cajas →](#)

PUBLICIDAD

Antes de comenzar a utilizar propiedades que utilicen medidas, como por ejemplo **width** ( *que sirve para establecer un ancho a un elemento concreto* ), es conveniente conocer los tipos de UNIDADES que pueden utilizarse en CSS para indicar un determinado TAMAÑO . Existen varios tipos de unidades, vamos a desglosarlas en grupos y explicar cada una de ellas. Más adelante veremos las propiedades que pueden utilizarlas.

## Unidades absolutas

Las **unidades absolutas** son un tipo de medida fija que no cambia, que no depende de ningún otro factor. Son ideales para medios no variables como pueden ser los medios impresos, por ejemplo, pero son poco flexibles y adecuados para la web en la actualidad, ya que no tienen la capacidad de adaptarse a diferentes resoluciones o pantallas, que es lo que tendemos a hacer actualmente.

Sin embargo, el uso de la unidad de **px** es muy recomendable para el desarrollador, al menos en sus primeros pasos en el diseño web, ya que se trata de una unidad fácil de comprender, muy conocida y que nos permitirá dar los primeros pasos.



## No busques y encuentralos

Sobres acolchados de todo tipo aquí  
acolchados con burbuja, espuma,  
etc

ratioform embalajes

Las diferentes **unidades absolutas** que pueden utilizarse en CSS son las siguientes ( *de mayor a menor* ):

Unidad	Significado	Medida aproximada
in	Pulgadas	1in = 25.4mm
cm	Centímetros	1cm = 10mm
pc	Picas	1pc = 4.23mm
mm	Milímetros	1mm = 1mm
pt	Puntos	1pt = 0.35mm
px	Píxels	1px = 0.26mm
Q	Cuarto de mm	1Q = 0.248mm

**Consejo:** Los puntos (**pt**) suelen utilizarse para documentos CSS en los que se fija el tamaño de las fuentes en medios impresos.

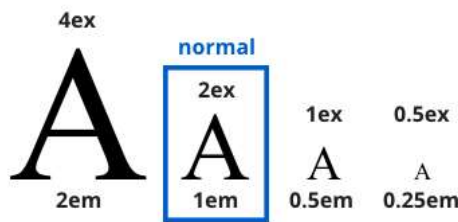
## Unidades relativas

Las **unidades relativas** son un tipo de medida más flexible en CSS. Al contrario que las unidades absolutas, las unidades relativas dependen de algún otro factor ( *resolución, densidad de pantalla, etc...* ). Tienen una curva de aprendizaje más compleja, pero son las ideales para trabajar en dispositivos con diferentes tamaños, ya que son muy flexibles:

Unidad	Significado	Medida aproximada
em	«M»	1em = tamaño de la fuente del navegador
ex	«X» (~0.5em)	1ex = ~ mitad del tamaño de la fuente del navegador
ch	«zero width»	1ch = ancho del cero

Unidad	Significado	Medida aproximada
rem	«root M»	1rem = tamaño fuente raíz
%	Porcentaje	Relativa a herencia

La unidad **em** se utiliza para hacer referencia al tamaño actual de la fuente del elemento en cuestión. Así, una cantidad de **1em** sería el tamaño actual de la fuente exactamente, y una cantidad de **2em** sería justo el doble. Por otro lado, **1ex** es aproximadamente la mitad del tamaño de la fuente.



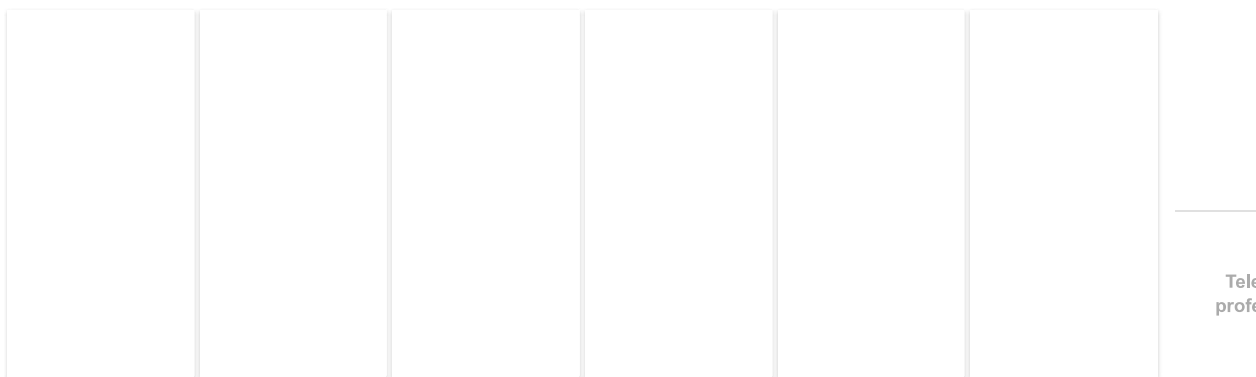
Realmente, la medida **ex** está basada en la **altura de la x minúscula**, que es aproximadamente un poco más de la mitad de la fuente actual (depende de la tipografía utilizada), o **ch**, que equivale al tamaño de ancho del 0 de la fuente actual, aunque en la práctica es un tipo de unidad que no suele ser utilizada demasiado.



Una unidad muy interesante y práctica para tipografías es la unidad **rem** (*root em*). Esta unidad es muy cómoda, ya que permite establecer un tamaño para el documento en general ( *en el elemento **body*** ):

```
body {  
  font-size: 22px;  
}  
  
h1 { font-size: 2rem; }  
h2 { font-size: 1rem; }
```





Posteriormente, podemos ir utilizando la unidad **rem** en ciertas partes del documento. Con esto, estamos indicando el factor de escala ( *respecto al tamaño general que indicamos en el body* ). En el ejemplo anterior, los elementos `<h1>` tendrán 44 píxels de tamaño, ya que hemos establecido **2rem**, que significa «el doble que el tamaño general». Por otro lado, los elementos `<h2>` tendrían el mismo tamaño ( *22 píxels* ).

Esto nos da una ventaja principal considerable: Si queremos cambiar el tamaño del texto en general, sólo tenemos que cambiar el **font-size** del elemento **body**, puesto que el resto de unidades son factores de escalado y se modificarán todas en consecuencia al cambio del **body**.

rem (root em) units [↗](#)

Type of unit similar to `em`, but **relative only** to the root element, not any parent element. Thus compounding does not occur as it does with `em` units.

IE	Edge	Firefox	Chrome	Safari	iOS Safari	Opera Mini	Chrome for Android	Android Browser	Samsung Internet
9	79	74	79	12.1	13.2			4.4	9.2
10	80	75	80	13	13.3			4.4.4	10.1
11	81	76	81	13.1	13.4	all	81	81	11.1
		77	83	TP					
		78	84						

En general, se recomienda utilizar **unidades relativas** siempre que sea posible, ya que son mucho más flexibles.

**Truco:** Cuando se especifica una unidad con valor igual a **0**, como por ejemplo **0px**, **0em** o **0%**, se pueden omitir las unidades y escribir simplemente **0**.



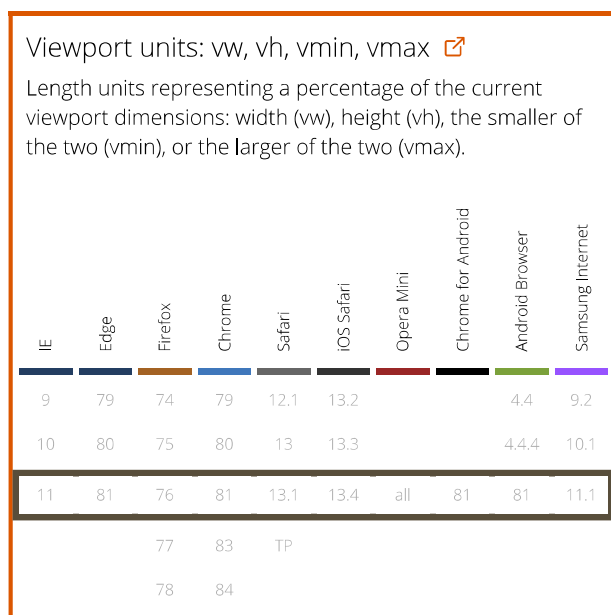
# Unidades flexibles de viewport

Existen unas unidades de "nueva generación" que resultan muy útiles, porque dependen del **viewport** (*región visible de la página web en el navegador*). Con estas unidades podemos hacer referencia a un porcentaje concreto del tamaño específico que tengamos en la ventana del navegador, independientemente de si es redimensionado o no. Las unidades son las siguientes:

Unidad	Significado	Medida aproximada
vw	viewport width	1vw = 1% ancho de navegador
vh	viewport height	1vh = 1% alto de navegador
vmin	viewport minimum	1vmin = 1% de alto o ancho (el mínimo)
vmax	viewport maximum	1vmax = 1% de alto o ancho (el máximo)

La unidad **vw** hace referencia al ancho del viewport, mientras que **vh** hace referencia al alto. Por ejemplo, si utilizamos **100vw** estaremos haciendo referencia al 100% del ancho del navegador, o sea, todo lo que se está viendo de ancho en pantalla, mientras que si indicamos **50vw** estaremos haciendo referencia a la mitad del ancho del navegador.

Por último tenemos **vmin** y **vmax**, que simplemente se utilizan para utilizar el porcentaje de ancho o alto del viewport, dependiendo cual sea más pequeño o más grande de los dos, lo que puede ser útil en algunas situaciones donde quieres flexibilidad con diseños adaptables.



PUBLICIDAD



[← Colores CSS](#)[Modelo de Cajas →](#)

## Publicado por Manz

Docente, divulgador informático y freelance. Escribe en [Emezeta.com](#), es profesor en la [Oficina de Software Libre de la Universidad de La Laguna](#) y dirige el curso de Programación web FullStack de [EOI](#) en Tenerife (Canarias). En sus ratos libres, busca GIF de gatos en Internet.



¿Quieres compartir tu opinión?

# Lenguaje CSS

Documentación sobre CSS y las mejores herramientas y recursos para aprender a utilizar el lenguaje de marcado CSS (Hojas de estilo).

Creado y mantenido por [@Manz](#) con ❤️



1.18g. de nueces con 0.02l. de sirope de limón.

