
reset.css (ブラウザ・フォーマティング) とは

ブラウザごとのCSSの解釈の差異をなくすための、ブラウザ・フォーマティング (CSS リセット) と呼ばれる手法をとることがよく行われます。

ブラウザによって要素ごとの margin/padding の値が異なるため、過去には「* {margin: 0; padding: 0; }」のように記述することですべての要素の margin/padding を0に初期化するという方法がとられていました。

現在では、対象となる要素を厳選して行う方向に向かいつつあります。

複数のサイトを制作する方は、ほかの新規サイト制作時にも利用していけるように、研究してみるとよいでしょう。

Tantek Celik

(2004年)

<http://tantek.com/log/2004/undohtml.css>

Really Undoing html.css

(2004年9月)

<http://meyerweb.com/eric/thoughts/2004/09/15/emreallyem-undoing-htmlcss/>

Reworked Reset

(2007年4月)

<http://meyerweb.com/eric/thoughts/2007/04/14/reworked-reset/>

Reset Reloaded

(2007年5月)

<http://meyerweb.com/eric/thoughts/2007/05/01/reset-reloaded/>

CSS Reset – a simpler option

(2010年4月)

<http://www.maxdesign.com.au/articles/css-reset/>

```
html, body, div, span, applet, object, iframe,
h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, blockquote, pre,
a, abbr, acronym, address, big, cite, code,
del, dfn, em, font, img, ins, kbd, q, s, samp,
small, strike, strong, sub, sup, tt, var,
b, u, i, center,
dl, dt, dd, ol, ul, li,
fieldset, form, label, legend,
table, caption, tbody, tfoot, thead, tr, th, td {
  margin: 0; /* マージンを0に */
  padding: 0; /* パディングを0に */
  border: 0; /* ボーダーを0に */
  outline: 0; /* リンクやフォーム部品がフォーカス状態の時の
  ボーダーを0に */
  font-size: 100%; /* 文字サイズを100%に */
  vertical-align: baseline;
  /* 親要素のベースラインに揃える */
  background: transparent; /* 背景色を透明に */
}
body {
  line-height: 1; /* 行送りの値をフォントサイズの1倍に */
}
ol, ul {
  list-style: none; /* 箇条書きのプレットをなしに */
}
blockquote, q {
  quotes: none; /* 引用符をなしに */
}
/* remember to define focus styles! */
:focus {
  outline: 0; /* リンクやフォーム部品がフォーカス状態の時の
  ボーダーを0に */
}
/* remember to highlight inserts somehow! */
ins {
  text-decoration: none; /* 下線などの装飾をなしに */
}
del {
  text-decoration: line-through; /* 取消線を表示 */
}
/* tables still need 'cellspacing="0"' in the markup */
table {
  border-collapse: collapse; /* セル間の余白をなしに */
  border-spacing: 0; /* セルのボーダー間の間隔を0に */
}
```

Resetting Again (2008年1月)

<http://meyerweb.com/eric/thoughts/2008/01/15/resetting-again/>